DE FŐRDŐMDAS SISTA HOPP



neoGames®

De fördömdas sista hopp är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

DET HELA BÖRJADE med en utflykt till Älvsborgs fästning utanför Göteborg en blåsig sensommardag. Under rundturen berättade guiden att fästningen inte bara hade fungerat som försvarsanläggning utan även hyst straffångar under perioder. Straffångarna levde under svåra förhållanden på den karga ön, och många dog av sjukdomar och undernäring. Denna bistra miljö gav upphov till tankar om ett fantasyäventyr i fängelsemiljö. Så föddes fröet till vad som slutligen skulle bli ”De fördömdas sista hopp”.

Avsikten med ”De fördömdas sista hopp” var att göra ett episkt äventyr som dels skulle ha en intressant historisk bakgrund, dels skulle dra in rollpersonerna i händelser med påverkan på hela Mundanas utveckling. Äventyret kan spelas som ett fristående äventyr, men riktigt intressant blir det om det integreras i en längre kampanj. Vi har därför lämnat flera öppningar till fortsatta äventyr kring skeenden och personer.

Vi har jobbat med ”De fördömdas sista hopp” under en lång tid, och det är med stor spänning vi nu ser an äventyrets mottagande. Vi hoppas att alla ni spelledare får mycket nytta och nöje av detta äventyr och kan ge era spelare en oförglömlig rollspelsupplevelse.

Författarna,
Göteborg, hösten 2001

DE FÖRDÖMDAS SISTA HOPP

Första tryckningen, isbn 91-8912816-8



GÖTEBORG
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION
Carl Johan *"Naken och nyfiken"* Ström

KONSTRUKTION
Johan *"Jag bara blajar, jag!"* Berg
Johan *"Resultatet är detsamma – man dör!"* Salomonsson

LAYOUT
Daniel *"Jag dricker gärna potatismos"* Lehto

ILLUSTRATIONER
Alf *"CD:n kommer med posten. Jag lovar"* Svensson

KARTOR
Carl Johan *"De ger mig alltid så elaka citat om fett"* Ström
Daniel *"Det tycker i alla fall jag"* Lehto

OMSLAGBILD
Luis Royo

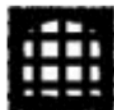
KORREKTURLÄSNING
Marco *"Jag kommer att drabbas av magsår idag. Och dåliga tänder"* Behrmann
Joakim *"…en svart ruta där det stod att russin är gott"* Larsson
Daniel *"Du måste tala orangutangiska"* Lehto
Marcus *"Det är kul att packa tärningar"* Mattiasson
Carl Johan *"Mer antydningar!"* Ström

SPELTESTARE
Sven *"Jag säger inte vad jag sade"* Jansson
Peter *"Dra i fingret"* Kärrberg
David *"Det är ju fysikaliskt omöjligt!"* Larsson
Carl *"Men bääänd, då!"* Wanglöf
Maj-Britt *"Gillar ulvar honungskakor?"* Lambertsen
Stefan *"Jag spelar sockteater"* Karlsson
Johannes *"Udda och paranoid"* Svensson
Rickard *"Det var kanske dumt att kalla dvärgen kort"* Feiff

REPRO
Niclas *"Det är lugnt"* Dahl

TRYCK
Tryckkedjan, Mölndal

INNEHÅLLSFÖRTECKNING









KAPITEL ETT

FÅNGEN



Han tyckte sig känna hur kräftan rörde sig i bröstet. Hon tog ett kraftigare tag med sina klor och tvingade honom till en kraftig hostattack. Han vände sin blick mot den lilla fönstergluggen. En svag solstråle silade genom gallret och fick dammet att lysa nästan magiskt. Med en kraftansträngning tog han sig upp på fötter. Kedjan mellan hans fötter skrapade när han rörde sig över golvet. Han sträckte ansiktet upp mot gluggen för att om möjligt känna den friska havsluften mot sitt ansikte.

Han hade accepterat henne nu. Han visste varför hon kommit. Efter vad han hade gjort var det inte mer än rätt att hon gjorde sig ett bo i hans bröst. Han var dock inte redo att ge upp kampen mot henne ännu. Det fanns fortfarande några saker han skulle kunna ställa till rätta. Han tänkte på kvinnan som fortfarande kämpade för sitt liv i Elianaklostret, på brodern som i jakten på rikedom hade glömt alla riddarideal de lärt sig av far och på hans trogne vän som antagligen fortfarande väntade på honom i Järnberg.

Kräftan skruvade otåligt på sig. Hennes klor vred och bände i hans inre. Det kom blod när han hostade. En svag bris från havet utanför nådde in genom gallret. Den kylde hans febriga kropp och stärkte honom något. Han visste att han skulle behöva den styrkan för att överleva dagen för när solen stod som högst på himlen förvandlades cellen till en ugn. Han hoppades att någon av vakterna skulle ha förbarmande över honom och komma ihåg att ge honom vatten. Han hoppades att han skall få leva ännu en dag.

INLEDNING

De fördömdas sista hopp är ett äventyr till Eon bäst lämpat för 3–4 erfarna rollpersoner eller 5–7 oerfarna rollpersoner. Rollpersonerna kan i princip tillhöra vilka raser som helst, men tiraker kommer att ställas inför större problem än övriga. För att kunna utnyttja boken fullt ut rekommenderas spelledaren ta hjälp av *Asharien & Soldarn*, *Tiraker* och *Monster & Varelser* – tre moduler till Eon.

Handlingen

Handlingen kretsar kring ett krigsbyte på villovägar. Många personer är intresserade av krigsbytet men av skilda anledningar. För de flesta är det bara det monetära värdet som lockar, men för några få initierade är det ett av föremålen i krigsbytet, en mäktig artefakt vid namn Trollbane, som tilldrar sig intresset. Rollpersonerna får i uppgift av en av Soldarns markiser att finna krigsbytet, men vägen dit blir allt annat än enkel. Inledningsvis måste de uppträda som straffångar på Solds Utö för att komma i kontakt med en döende riddare. Av denne får de information som leder till krigsbytets gömställe, vilket visar sig vara en vätteboning i en gömd dal i Västmark. Till sin förskräckelse upptäcker de här att en listig gûrd redan har lagt beslag på de mest värdefulla föremålen, däribland Trollbane.

Rollpersonerna får nu följa efter gûrden till Takalorr där de blir varse att hela tiraksläktet hotas av Trollbanes existens. Gûrdens plan är att ladda Trollbane med en ondskefull demon som är inspärrad i ett uråldrigt tempel djupt inne i Takalorrs djungler. Om han hinner göra detta kommer han att slakta både tiraker och trukher med hjälp av den mäktiga artefakten. Rollpersonerna måste följa efter gûrden in i djungeln där otaliga faror väntar. De stöter på schamaner, ulvar och henéa-alver och får en inblick i de vilda tirakstammarnas levnadssätt. Så småningom finner de det uråldriga templet. Här ställs de inför hämndlystna gastar och andra fasor från det förflutna. Om de överlever dessa måste de slutligen stoppa gûrden och dennes anhang av rebelliska gûrder och ulvar innan det är för sent.

Soldarn

Soldarn är beläget på Asharinahalvöns sydöstra del. Det är ett bördigt land, och klimatet är behagligt med varma somrar och milda vintrar. Majoriteten av Soldarns landområde täcks av vidsträckta lövskogar, och här är mänskliga boningar ovanliga. Däremot finns här både henéa-alver och skogstroll. I norra och södra Soldarn öppnar landskapet upp och jordbruksområdena tar vid. Här odlar man vete, korn, råg och havre, och skördarna är oftast mycket goda. I väster reser sig de väldiga Khazimbergen. Mineralfyndigheter är relativt ovanliga i de låglänta och lättillgängliga delarna av bergskedjan, och gruvdrift sker därför endast på ett fåtal ställen.

Soldarn är en feodal ärftlig monarki och styrs av rikskonung Sachsar den Vidsynte. Under honom lyder ett antal hertigar som styr varsitt hertigdöme. Hertigdömena är indelade i grevskap som styrs av grevar, och grevskapen är i sin tur indelade i baronier som styrs av baroner. Grevarna i Solds kronomark, rikskonungens kronojord, lyder direkt under rikskonungen och bär titeln markgreve, medan baronerna i detta område bär titeln markis. Ständiga maktkamper pågår mellan de olika adelsätterna.

Den främsta religionen i Soldarn är den samoriska läran, vars gudomar heter Aurias och Pelias. Dessa representeras av den uppåtgående respektive nedåtgående solen. Zoriánorden, en ortodox gren av den samoriska läran, är mäktig i Soldarn och de flesta adelsmän och inflytelserika personer tillhör denna. Vid sidan av den samoriska läran har Jordmoderns kloster ett starkt



fäste i Soldarn. Jordmodern, eller Eliana som hon också kallas, är livets beskyddare, och hon dyrkas framför allt av bönder.

Språket i Soldarn är ashariska. Läs- och skrivkunnigheten är låg, och de flesta dokument skrivs på faliska eller sabriska. Man handlar med silverdalern som har samma värde som den jargiska denaren. Mycket vanligt är även det kopparmynt som är värt en tiondels silverdaler. Den ashariska gulden, som är värd sex silverdaler, är ganska ovanlig, och den ashariska guldmarken, som är värd 160 silverdaler, ser man extremt sällan. Tideräkningen är densamma som i Jargien, det vill säga man räknar antalet år som har passerat efter Daak (e.D.). Månadernas namn är frostmånad, göjemånad, vårmånad, gräsmånad, blomstermånad, sommarmånad, hömånad, skördemånad, höstmånad, slaktmånad, vintermånad och mörkermånad. Veckodagarna är söndag, måndag, vigdag, mittdag, åskdag, fridag och lördag.

Bakgrunden till äventyret

För länge sedan när de hatade Urkhath – demonynglen som är tirakernas uråldriga fiender – ännu härjade i Mundana fanns det en ond magiker vid namn Istrin Likätare som arbetade för dessa. Hans mål var att finna ett sätt att utplåna Mahktahs barn. Efter många försök lyckades han skapa det ultimata förgörelsevapnet: Trollbane! Denna mäktiga artefakt hade förmågan att förinta alla varelser med grottrollsblod i ådrorna. Urkhath fick emellertid aldrig möjlighet att utnyttja Trollbane innan de besegrades av Mahktah och dömdes till evig fångenskap. Trollbane försvann och glömdes nästan bort. Endast några få visa schamaner höll legenden om Trollbane vid liv. Dessa har åtskilliga gånger genom historien sänt ut trupper för att finna Trollbane och oskadliggöra detta hot mot tirakernas existens. Tills nyligen har deras sökande varit fruktlöst.

Nekkma Andeblidare, trokkan Kharziza Rezas personlige schaman, är den som nu för tiden leder sökandet efter Trollbane. För sju år sedan skickade han ut en styrka för att söka norr om Kraggbergen. Efter fem år och många umbäranden fann de slutligen vad de sökte. De trädde färden tillbaka till Takalorr. Söder om Kathar blev deras fartyg utan förvarning attackerat av markis Tre Liljor som deltog i Korsarkrigen mot pirater. Denna hade misstagit tirakernas skepp för ett piratskepp. Tirakskeppet sänktes, de överlevande tirakerna togs till fånga och Trollbane fördes tillsammans med övrigt krigsbyte till Tre Liljors borg i östra Solds kronomark. Ett par månader senare gav sig markis Tre Liljor åter ut på havet för att bekämpa pirater. Denna gång fick han betala med sitt liv.

I västra Solds kronomark hade markis Ruben Silverhjärta problem av annat slag. Hans utsvävningar och vilda leverne hade tärt hårt på hans ekonomi, och han hade inte långt kvar till ruinens brant. Nu såg han sin chans att råda bot på detta. Han började uppvakta markis Tre Liljors rika änka. Hon var emellertid kallsinnig till hans svärmeri.

Desperat beslöt då markis Silverhjärta att det markisinnan inte ville ge honom frivilligt skulle han ta med våld. Han samlade en tropp med legoknektar, och tillsammans med sin bror riddar Hadar Silverhjärta och dennes dvärgfrände Ungmar klan Ghor begav de sig till Tre Liljors borg. Förklädda till rövare anföll de borgen och stal markisinnans rikedomar inklusive Trollbane. Jagade av markisinnans riddare tog de sin tillflykt till skogarna runt Hadarlon och fann där ett litet värdshus att vila ut sig i. Värdshuset sköttes av den fagra Lisemyr, och både markisen och hans bror blev förtjusta i henne.

På natten bestämde sig markisen för att tillfredsställa sina låga lustar. Han störtade in i Lisemyrs sovkammare och skulle just till att våldföra sig på henne när Hadar störtade in och slet bort markisen. Ett vilt tumult utbröt mellan de båda bröderna, och ett missriktat slag från markisen träffade Lisemyr som fick en allvarlig skallskada. En förtvivlad Hadar lyckades slå markisen medvetslös. Därefter flydde han värdshuset med Lisemyr i sin famn, och Ungmar bar kistan med krigsbytet. Markisens överförfriskade legoknektar märkte inget förrän det var för sent.

När Hadar och Ungmar hade satt sig i säkerhet kom de överens om att gå skilda vägar. Hadar skulle bege sig till Elianaklostret i Talon där Lisemyr skulle kunna få vård. Ungmar skulle under tiden gömma krigsbytet på ett säkert ställe för att sedan invänta Hadar. De beslöt att träffas i byn Järnberg uppe i bergen i västra Solds kronomark.

När markisen kom till sans märkte han till sin bestörtning att krigsbytet var borta. Tomhänt och bitter återvände han till sin borg och funderade på vad han nu skulle göra åt sin belägenhet. Han började med att dra ned på hushållet genom att avskeda så mycket folk som möjligt och reste sedan till Talon för att där



Tidslinje för bakgrunden

8 år sedan: Gûrden Zabhir hittar en dold ingång till templet i Förbjudna skogen.

7 år sedan: Nekkma Andeblidare skickar ut en expedition för att söka efter Trollbane. Zabhir ingår i expeditionen.

2 år sedan: Expeditionens skepp sänks av markis Tre Liljor, och alla besättningsmän nedgörs utom Zabhir som tas till fånga.

1 år och 10 månader sedan: Markis Tre Liljor dödas i en attack på ett tirakiskt piratskepp.

1 år och 9 månader sedan: Markis Silverhjärta börjar uppvakta markisinnan Tre Liljor.

1 år och 3 månader sedan: Markis Silverhjärta attackerar Tre Liljors borg.

1 år och 2 månader sedan: Riddar Hadar Silverhjärta lämnar Elianaklostret i Talon och beger sig till Boron för botgöring.

1 år sedan: Cirefaliern Rzalaroz Cocetzi får höra talas om det sänkta tirakskeppet och skickar ett brev till markis Tre Liljor.

9 månader sedan: Rzalaroz Cocetzi får svar från markisinnan Tre Liljor.

8 månader sedan: Rzalaroz Cocetzi skickar ett stort antal brev till olika affärskontakter och efterlyser riddar Hadar Silverhjärta och Ungmar klan Ghor.

5 månader sedan: Riddar Hadar Silverhjärta söker upp markis Silverhjärta för att försonas men sätts istället på fästningen på Solds Utö.

4 månader sedan: Rzalaroz Cocetzi får svar från hus Apelmoarna och beger sig till Järnberg där han träffar Ungmar klan Ghor.

1 månad sedan: Markis Silverhjärta får veta att riddar Hadar Silverhjärta är döende.

Nu: Rollpersonerna gör entré.

finna en gäldenär. Han rönte ringa framgång och tillbringade större delen av sin tid med att deppa över en bägare vin.

I Talon överlämnade Hadar Lisemyr i Elianaklostrets vård. Lisemyrs skador var sådana att hon aldrig skulle bli vid sina sinnens fulla bruk igen. Hadar märkte nu att inte heller han mådde bra, och en nunna upplyste honom om att han hade kräfta (cancer). Hadar tolkade detta som ett straff från gudarna för att han hade svikit sina riddarideal och begått svåra synder. Han beslöt sig för att ställa allt till rätta och försonas med sin bror, men inte förrän han hade sökt botgöring. Efter att ha lovat munkarna och nunnorna att återvända och ersätta dem för deras godhet reste han till Boron där han gick i kloster för en tid. När han kände att han var redo återvände han till Talon för att söka upp sin bror. Han fann honom på värdshuset Rävgrytet. Markisen var dock inte intresserad av någon försoning utan krävde att Hadar skulle berätta var han hade gömt krigsbytet. Hadar vägrade när han insåg att markisen aldrig skulle ångra de missgärningar denne hade begått.

Markisen, som nu var mer desperat än någonsin, kontaktade då sin gode vän Walter Rask, kommendant på fästningen på Solds Utö. På grund av de pågående Korsarkrigen mot pirater och den ökade oron för krig mot Damarien pågick omfattande arbeten för att förstärka fästningen och förbättra Soldarns värn mot sjöattacker. Som arbetskraft begagnade man sig av förbrytare. Markisen och kommendanten kom överens om att kidnappa Hadar och hålla honom som fånge på fästningen tills han berättade vad markisen ville veta. Markisen anlitade två legoknektar för att infånga Hadar. Denne sattes på fästningen men vägrade styvnackat att yppa sin hemlighet. Kommendanten insåg snart att Hadar var sjuk och förmodligen inte hade lång tid kvar att leva. När markisen fick höra detta blev han mycket orolig. Tänk om Hadar dog innan hemligheten avslöjades! Han var tvungen att snabbt göra något åt situationen. Därför kom han överens med kommendanten om att skicka ut en grupp personer till Solds Utö. Dessa skulle uppträda som straffångar och lura Hadar att avslöja sin hemlighet.

Att introducera rollpersonerna

Rollpersonerna måste av en eller annan anledning befinna sig i Talon där äventyret tar sin början. Kanske är de bosatta där, eller så har tidigare äventyr fört dem dit. Det kan även hända att de bara är på genomresa eller nyss har anlänt till staden. De skulle till exempel kunna ha rest till Talon för att besöka stadens många marknader eller undersöka de forntida ruiner som döljer sig under staden.

Det finns ett flertal sätt att dra in rollpersonerna i äventyret. Det enklaste är ifall de har befunnit sig i Talon en tid och kanske har varit med om ett äventyr där. Om rollpersonerna har varit våldsamma under detta äventyr eller brutit mot lagen på ett eller annat sätt är detta ett utmärkt tillfälle att låta dem få problem med rättsväsendet. Någon, kanske en gammal fiende, anmäler rollpersonerna till Talons stadsvakt som skickar en större tropp att arrestera dem. De förs utan omsvep till häktet. Samma dag får markis Silverhjärta höra talas om de nya fångarna och ser genast sin chans att utnyttja deras belägenhet.

Om rollpersonerna inte själva ser till att komma i klammeri med rättvisan kan markisen lura in dem i en fälla. Han kanske har hört talas om rollpersonernas tidigare äventyr och tror att dessa är kapabla att få Hadar att avslöja sin hemlighet. Han vill dock försäkra sig om att rollpersonerna verkligen åtar sig uppdraget utan alltför mycket frågor. Därför ser han till att lura in personerna i en situation där han kan få dem anklagade för ett brott. Det är upp till spelledaren att anpassa fällan efter rollpersonerna. Observera att markisen ser till att inte själv bli förknippad med incidenten. Nedan följer ett förslag på hur markisen kan få rollpersonerna arresterade.

En kväll när rollpersonerna besöker någon av Talons många krogar börjar några av de andra gästerna mucka gräl med dem. Dessa har naturligtvis anlitats av markisen. Bråkmakarna verkar rejält druckna och går inte att lugna ned. Ett rejält krogslagsmål utbryter, och rollpersonerna blir involverade. Normalt så tillåts

inga vapen inne på krogarna, men det finns ändå gott om tillhyggen såsom möblemang, krus och ljusstakar. De flesta använder dock sina naturliga tillgångar i form av nävar, knän och skallar. Slagsmålet urartar, och inom kort är de flesta av krogbesökarna involverade i tumultet. Då dyker en stor tropp från stadsvakten mycket lägligt upp. När de gör sitt inträde på krogen lugnar de flesta av kombattanterna ned sig. Många av dem arresteras och förs till häktet, däribland rollpersonerna. Det står snart klart att de flesta skyller slagsmålet på rollpersonerna och att dessa kommer att få bära hundhuvudet.

Om rollpersonerna är alltför smarta för att låta sig luras i en fälla kan markis Silverhjärta fortfarande ordna så att de blir misstänkta för ett brott de inte begått. Till exempel kan markisen övertala en handelsman som står i skuld till honom att anmäla en stöld. Signalementet på förövarna stämmer överens med rollpersonerna, och stadsvakten skickar därför en tropp att arrestera dem. Vid en genomsökning av deras packning ”finner” en av stadsvakterna ett föremål som faktiskt tillhör den bestulne handelsmannen. Rollpersonerna förs utan vidare dröjsmål till häktet. Därefter är det bara för markisen att dyka upp som en räddare i nöden.

Om inget av ovanstående fungerar kan markisen helt enkelt söka upp rollpersonerna och anlita dem utan krusiduller. Detta är dock inte särskilt karakteristiskt för markisen som föredrar att ha hållhakar på folk.

Uppdraget

Rollpersonerna befinner sig i Talon när de råkar komma i klammeri med rättvisan och blir tillfångatagna. Det hela ser ut att få en ände med förskräckelse, men då kontaktas de av markis Ruben Silverhjärta som lovar att få dem frisläppta. I gengäld måste rollpersonerna hjälpa markisen. Han vill att de skall bege sig till Solds Utö och uppträda som straffångar. På så sätt skall de komma i kontakt med markisens inspärrade bror, riddar Hadar Silverhjärta, och lura denne att avslöja var han har gömt de rikedomar som han har stulit från markisen.

Talon

Talon, Soldarns huvudstad, ligger i södra Soldarn vid Soldiska bukten. Detta är ett ur handelssynpunkt mycket strategiskt läge, och en stor del av handelstrafiken mellan öst och väst passerar Talon. Staden ligger på en kulle bestående av rester från tidigare stadsbebyggelse på denna plats. Runt kullen löper Talons väldiga stadsmur. Med sina 18 meter i höjd och hela 15 meter i tjocklek är den Asharinahalvöns största befästningsverk, och Talon sägs vara ointagligt. Innanför murarna trängs stadens invånare på ett relativt litet utrymme. De flesta gator och gränder är väldigt smala, och man tvingas att bygga på höjden snarare än bredden. Det är inte ovanligt med både fyra- och femvåningshus, alla med mycket smala fasader. De mest framträdande byggnaderna i staden är rikskonungens borg och Zoriánordens fästning. Talon är något av en militärstad eftersom både rikskonungens garde, de så kallade Solds väktare, och stora delar av den soldiska krigsflottan är stationerade här. Efterfrågan på rustningar och vapen är ständigt stor, vilket har fört med sig att det finns gott om smeder och rustningsmakare i Talon.

Fakta om Talon

Borgmästare: Heron Talvesson Spjutmakare.

Invånarantal: ca 4000 invånare.

Befolkning: Soldier 84%, Marnakhtiraker 6%, Zoloddvärgar 3%, pyaralver 3%, kiriyaalver 3%, övriga 1%.

Religion: Den samoriska läran (85%).

Huvudnäring: Handel.

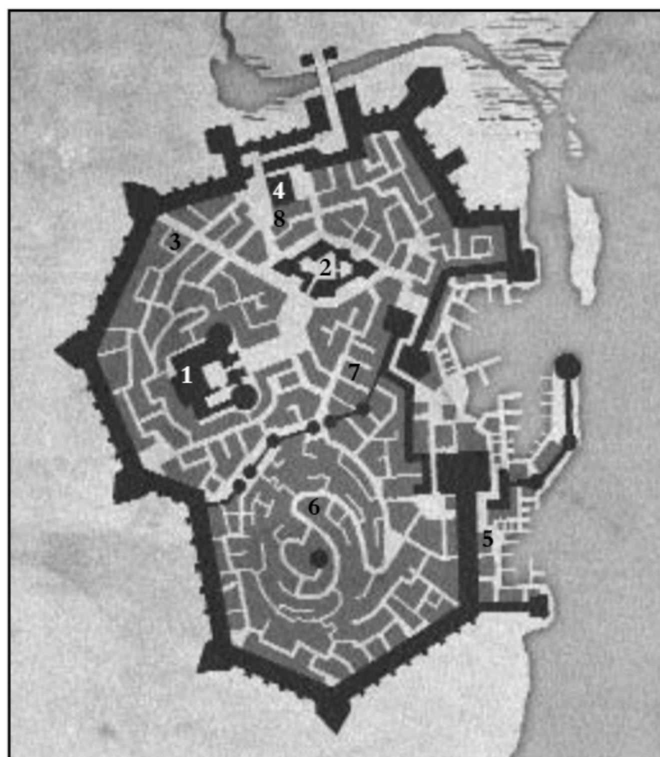
Handelsvägar: Landsvägen norrut mot Hadarlon och Kemithor Riskoz. Över haven till alla större handelsstäder på Takalorr och Melorion.

Import (i stort): Timmer, järn, hästar, kött, öl och vin.

Export (i stort): Spannmål, vapen, rustningar och fisk.

Militära resurser: 200 soldater i garnison. Solds väktare bestående av 1.200 soldater blandat kavalleri och infanteri. Dessutom 75 stridstränade munkar plus 50 riddare och väpnare ur Zoriánorden.

Känd för: Soldarns huvudstad, jättelik stadsmur.



Intressanta platser i Talon

1) Rikskonungens borg
2) Zoriánordens borg
3) Elianaklostret
4) Stadsvaktens kasern
5) Hus Cocetzis handelsfilial
6) Rzalaroz Cocetzis hyrda bostad
7) Markis Silverhjärtas hyrda bostad
8) Värdshuset Rävgrytet

Mötet med markis Silverhjärta

Talons häkte ligger i samma byggnad som stadsvaktens kasern. Detta är en stenbyggnad i tre våningar. Innanför den bastanta porten leder en lång, bred korridor, sparsamt upplyst av facklor, in i byggnaden. Under korridorens höga valv hörs ständigt ekot av skramlande rustningar och uppmanande rop från trupper som gör sig i ordning för att patrullera stadens gator. Direkt till vänster innanför ingången finns ett vaktrum, och innanför detta en kort korridor med ett tiotal celler. Den tropp som har arresterat rollpersonerna föser in dem i vaktrummet där jourhavande vakt sömnigt meddelar att cell fyra är ledig. Rollpersonerna visiteras och blir fråntagna alla eventuella vapen. Därefter blir de inknuffade i den angivna cellen.

Cellen är ganska liten, men här finns två träbritsar att sitta på. Några slitna filtar fulla med löss ligger på britsarna. I ett hörn står en hink för naturbehov. Den verkar inte ha tömts på länge, och en kväljande odör håller cellen i ett fast grepp. Celldörren består av en bastant ekdörr med en liten lucka i.

Efter ett par timmar öppnas luckan, och jourhavande vakt meddelar att rollpersonerna skall skickas ut till Solds Utö nästa dag i väntan på att grevetinget skall ta upp deras mål. Grevetinget sammanträder först om drygt en månad, så de har en lång, trevlig vistelse på ön att se fram emot.

Läget ser nu ganska mörkt ut för rollpersonerna, men ganska snart öppnas luckan på nytt. Samma vakt som tidigare meddelar kort att de har besök. Därefter öppnar han dörren, och en av allt att döma välboren man träder in i cellen. Han rynkar på näsan åt odören som slår emot honom, petar skeptiskt på en av filtarna och beslutar sig för att stå upp. Därefter presenterar han sig som markis Ruben Silverhjärta. Han säger att rollpersonerna befinner sig i en ganska prekär situation men att de just idag har en väldig tur. Han, markisen, har nämligen uppsökt häktet för att finna några handlingskraftiga personer som kan hjälpa honom med ett personligt problem. I gengäld kan han se till så att de blir fria innan rättegången och att incidenten inte kommer att ligga dem i fatet i framtiden. Han har nämligen så pass goda kontakter inom stadsförvaltningen att han kan se till så att deras brott stryks ur alla rullor. Om rollpersonerna säger sig vara intresserade berättar markisen vad det hela rör sig om.

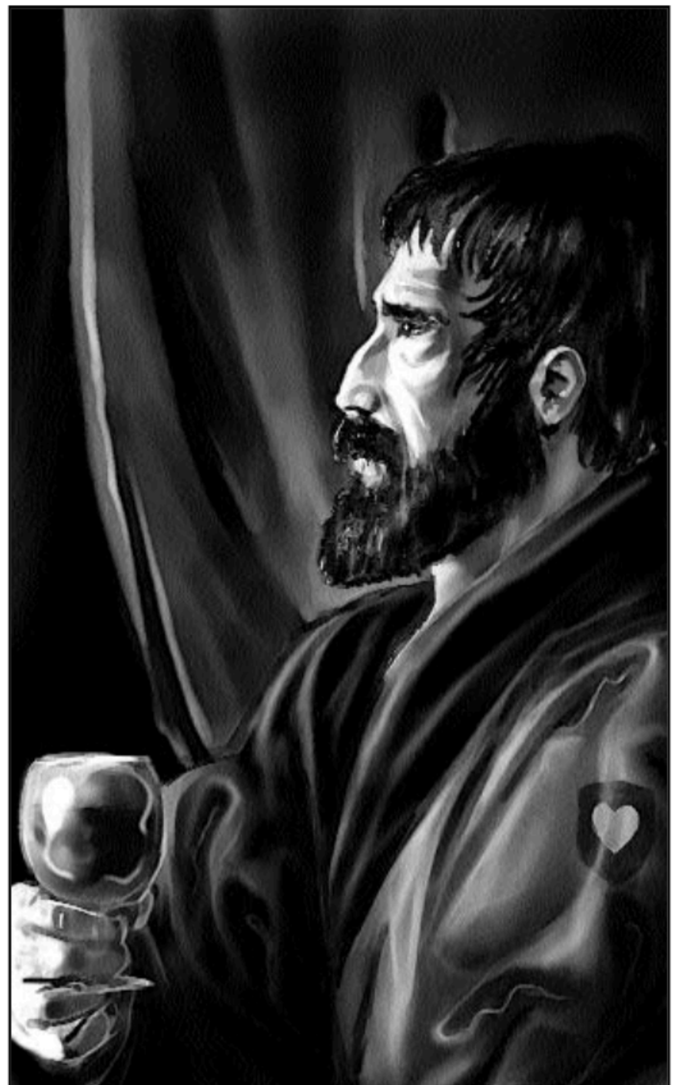
För drygt ett år sedan deltog markisen i Korsarkrigen tillsammans med sin bror, riddar Hadar Silverhjärta. De var mycket framgångsrika och kom över ett rejält krigsbyte. När de var på väg tillbaka till markisens borg efter välförrättat värv förrådde Hadar och dennes lömske kompanjon honom och smet med krigsbytet. Hans egen bror försökte till och med döda honom med ett slag mot huvudet. Som bevis för detta visar han dem ett ärr vid vänster tinning. För fem månader sedan dök brodern upp i Talon, blev arresterad och sattes på

Markis Ruben Silverhjärta

Markis Ruben Silverhjärta är 38 år, väger 87 kg och mäter 183 cm. Han är en ståtlig man med mörkt hår och ett välansat skägg. Han talar med en mörk och myndig stämma som stämmer väl överens med hans barska väsen. Han klär sig i påkostade kläder och har en förkärlek för svart. På hans jacka finns ättens vapen broderat. Detta består av ett silverhjärta på svart bakgrund.

Markisen är en girig och makthungrig person som är beredd att gå över lik för att nå sina mål. Han har inget emot att använda våld men föredrar att manipulera folk. Framför allt vet han hur man utnyttjar folks svagheter för att få dem på fall. Han är extremt långsint och glömmer aldrig en oförrätt. Han litar aldrig på andra personer eftersom han själv ständigt ljuger och intrigerar. Han är svag för mat, vin och fagra kvinnor. Dessutom tackar han aldrig nej till ett parti ranchel.

Markisen ärvde titeln av sin fader som dog för ungefär tio år sedan. Hans borg och län ligger en dryg dagsresa väster om Talon där han tills nyligen levde tillsammans med sin yngre bror, riddar Hadar Silverhjärta. Numera uppehåller han sig i Talon och lever till stor del på vänners och bekantas bekostnad. Hans ekonomiska situation är i det närmaste desperat. Han har skulder nästan överallt i staden, och hans vänners generositet börjar tryta. Han gör sitt bästa för att dölja dessa problem för andra. Hans försök att finna en gäldenär har inte lett någonstans. Hans enda hopp står numera i att lyckas finna det försvunna krigsbytet från räden mot Tre Liljors borg.



fästningen på Solds Utö. Markisen har försökt få honom att tala om var krigsbytet är någonstans, men Hadar vägrar och säger bara att han har gömt det på en säker plats. Markisen misstänker att Hadars avoghet grundar sig i avundsjuka.

Under berättelsens gång framställer markisen sig själv som den förfördelade parten. Han är mycket skicklig på att förvränga sanningen till sin egen fördel och ser till att utelämna alla obekväma detaljer. Bland annat nämner han ingenting om markisinnan Tre Liljor. Han nämner inte heller att Hadars kompanjon är en dvärg. Han inser nämligen att det kan bli svårt att övertyga rollpersonerna om att en dvärg skulle vara inblandad i detta dåd utan anledning.

När markisen har avslutat sin berättelse förklarar han att han vill att rollpersonerna skall låta sig föras som fångar till fästningen på Solds Utö. Där skall de ta kontakt med Hadar, tillskansa sig hans förtroende och sedan få honom att avslöja var han har gömt krigsbytet. Anledningen till att detta brådskar är att brodern är döende i någon sjukdom. Detta är förmodligen ett straff från gudarna för hans brott. Markisen berättar även att han är mycket god vän med fästningens kommendant Walter Rask. Denne är den ende på ön som kommer att känna till deras samröre med markisen. Vakterna kommer tro att de är riktiga fångar. Så fort rollpersonerna får veta var Hadar har gömt krigsbytet skall de ta kontakt med kommendanten. Denne ser då till så att de förs tillbaka till Talon där markisen lovar att ordna med allt pappersarbete så att de blir fria.

Om markisen anlitar rollpersonerna på något annat sätt än i häktet föreslår han att rollpersonerna skall nästla sig in som fångar på en av fångtransporterna till fästningen. Han känner till några stadsvakter vid häktet som gärna hjälper till med detta mot en smärre ersättning. Rollpersonerna blir i detta fall utlovade halva krigsbytet om de går med på uppdraget.

Resan till Solds Utö

Tidigt nästa morgon får rollpersonerna lämna in sina personliga tillhörigheter i häktet. En skrivare tecknar ned dessa samtidigt som en av stadsvakterna lägger ned dem i en kista. Sedan tilldelas de den gängse fångutrustningen. Detta är i princip den enda utrustning de får med sig. Om de frågar kan de få ta med sig tobak, örter eller något annat som inte tar någon plats och är ofarligt. De får ta med sig pengar men avråds från detta. Deras fötter länkas samman med en cirka 60 centimeter lång kedja. Denna gör att alla rörlighetsmanövrer blir två nivåer svårare (+Ob2T6).

Fångutrustning

En vadmalsmössa, en halsduk, en vadmalströja, två tunna byxor av bomull, en vadmalsbyxa, två skjortor av hampväv, två par strumpor av ull, ett par träskor, en madrass, en huvudputa och en filt.

I gryningen eskorteras rollpersonerna av några stadsvakter ned till hamnen där en av flottans kaggar väntar på att föra fångarna till Solds Utö. Stadsvakten lämnar över dem till flottisterna som för dem ombord på skeppet. Flottisterna får också med sig ett brev som skall överlämnas till kommendanten på ön. Brevet är från markis Silverhjärta och förklarar vilka fångarna är och vad de har för uppgift. Kort därefter lämnar skeppet Talons hamn och börjar resan mot fästningen. Rollpersonerna får sitta fastkedjade vid relingen under resans gång. Gör de inget väsen av sig ignoreras de av flottisterna. De erbjuds ingen mat under resan men får vatten att dricka.

Ett par timmar efter solnedgången kan rollpersonerna se det fladdrande ljuset från fyren på Solds Utö. Båten lägger kort därefter till vid kajen som ligger i anslutning till fästningen. Här finns även ett annat skepp från Soldarns flotta, en tremastad vågridare. Den lilla kaggen lägger sig innanför det större skeppet. Rollpersonerna förs sedan upp till fästningen.

FÄSTNINGEN

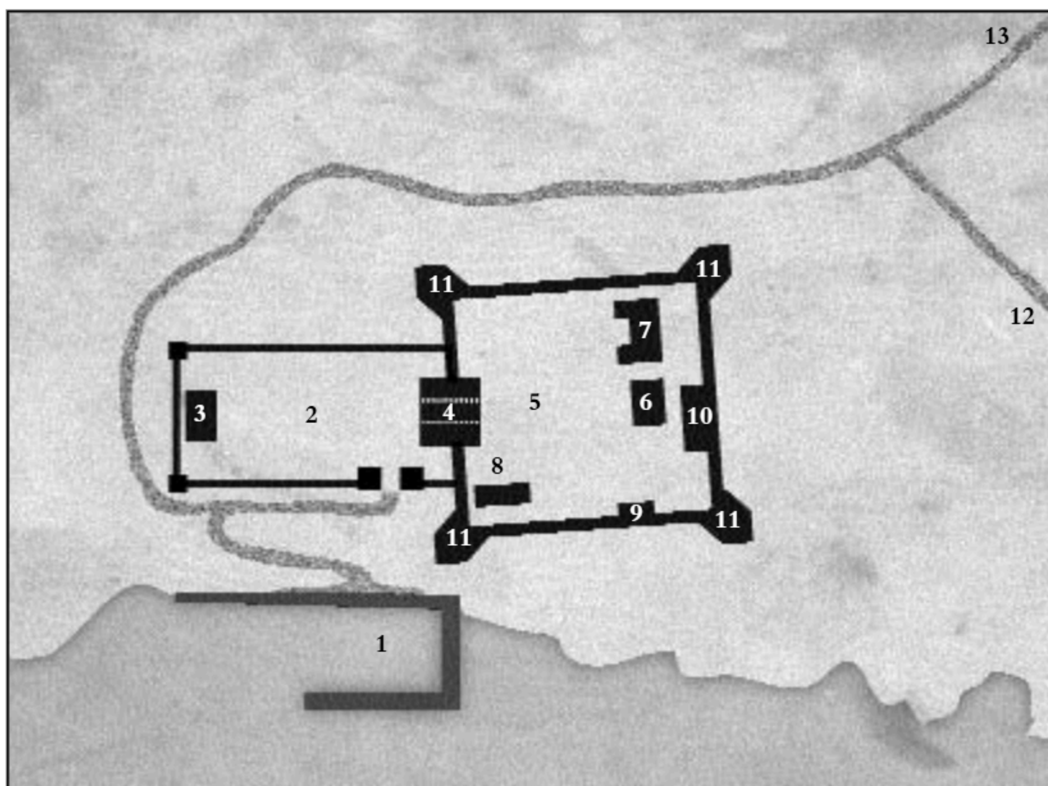
VÄL PÅ SOLDS Utö sätts rollpersonerna i arbete tillsammans med övriga straffångar. Tyvärr är Hadar isolerad i sjukstugan, och först efter åtskilliga vedermödor får de kontakt med honom. Det visar sig då att Hadars historia avviker från markis Silverhjärtas och att de stulna rikedomarna består av ett krigsbyte som markisen orättmätigt kommit över. Hadar är döende och ber därför rollpersonerna att söka upp krigsbytet och se till att det kommer rätt personer till del.

Solds Utö

Solds Utö är en ganska kal och ogästvänlig ö. Den enda bebyggelsen är fästningen och fyren. Det är sparsamt med växtlighet på den klippiga ön. De enda växter som verkar trivas är ljung och vass. Vassen dominerar i områdena närmast vattnet, och ljungen breder ut sig som ett tovigt täcke på öns inre delar. Här och där växer det dungar med vindpinade träd och buskar. Bland klipporna finns det gott om djupa sprickor och skrevor, så det är förenat med viss fara att röra sig över ön efter mörkrets inbrott. Det finns gott om häckande sjöfåglar på ön, framför allt måsfåglar men även änder och grisslor. En del av måsfåglarna är ganska aggressiva när de har ägg och ungar. Dessa är då ett ständigt gissel för vedsamlare och andra som har ärenden utanför fästningens murar. Det finns inga större djur som har sin hemvist på ön, men den besöks då och då av sälflockar som solar sig på klipporna under varma sommardagar.

Fästningen

1. **Hamn**: Här finns plats för tre skepp. Botten är muddrad för att även de större skeppen skall kunna lägga till. Hamnporten leder in till exercisgården.



Fästningen

1. Hamn
2. Exercisgård
3. Sjukstuga
4. Torn
5. Fånggård
6. Befälshus
7. Kasern
8. Verkstad
9. Isoleringsceller
10. Fånglogement
11. Bastioner
12. Mot fyren
13. Mot stenbrottet

2. **Exercisgård**: Denna öppna yta används till flottisternas exercisövningar. Den omgärdas av en fyra meter hög och en halv meter bred mur. Vid ena kortänden är sjukstugan belägen. Vid andra kortänden ligger huvudingången till fästningen. Här är muren tjockare, cirka fyra meter. Mitt på kortänden är ett torn beläget. Genom detta leder ett högt valv in till fånggården.

3. **Sjukstuga**: Här finns plats för tjugo bäddar. Både flottister och fångar vårdas i sjukstugan. Arbetet leds av en fältskär, och någon av fångarna brukar hjälpa denne i det dagliga arbetet.

4. **Torn**: Detta har två våningar ovanför valvet. På den nedre våningen finns ett stort förråd med proviant och materiel för att klara en längre belägring. På den övre våningen ligger ett samoriskt tempel. Aurias och Pelias förgyllda symboler syns ute på tornets vägg. I templet hålls mässor alla högtidsdagar inom den samoriska läran. Mässorna leds av en samoriman som besöker ön vid dessa tillfällen. På tornets tak finns ett duvslag med brevduvor som används när man snabbt behöver få kontakt med de styrande i Talon. Längst upp på taket vajar Soldarns flagga i havsbrisen.

5. **Fånggård**: Här får fångarna röra sig fritt under lediga stunder. De övervakas ständigt, och två vakter står alltid posterade vid valvet under tornet.

6. **Befälshus**: Här finns mötes- och arbetsrum. Dessutom finns här bostäder för kommendanten, högre befäl och andra med finare ställning såsom fästningens ingenjör.

7. **Kasern**: Här bor flottisterna och fästningssoldaterna. Det finns tio logement med plats för tio man i varje. För tillfället härbärgerar logementen ungefär 50 flottister och soldater. Majoriteten utgörs av flottister. Soldaterna har ansvaret för fästningen och fångarna, medan flottisterna arbetar med skeppen, patrullerar farvattnen eller exercerar. Det anses finare att vara flottist, vilket leder till en del dispyter mellan de två grupperna.

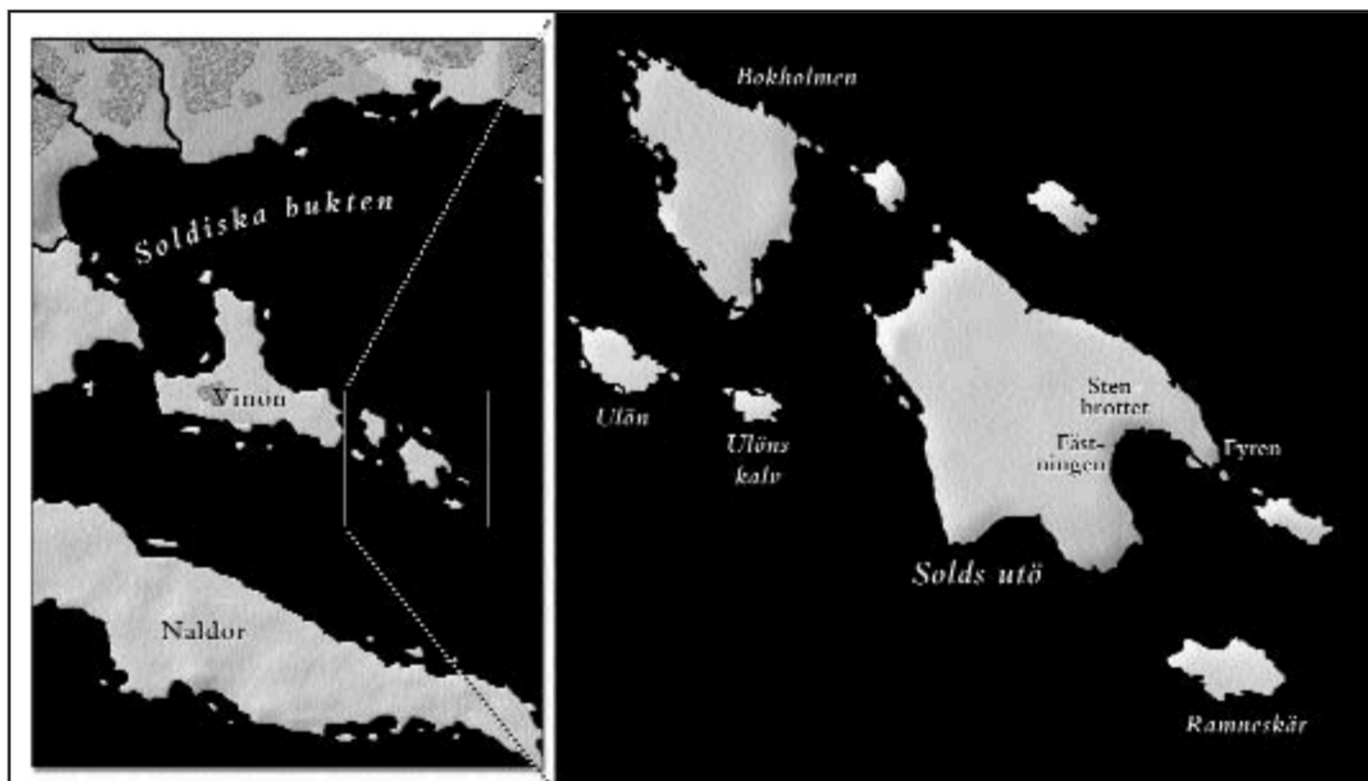
8. **Verkstad**: Här utför fångarna tyg- och träarbeten av olika slag. Det finns gott om verktyg, virke och tyg.

9. **Isoleringsceller**: Det finns fyra isoleringsceller där man placerar olydiga fångar. Isoleringscellerna är trånga och omöblerade. Två av dem saknar fönsterglugg, vilket gör dem helt mörka när dörren är stängd. När solen ligger på under somrarna blir isoleringscellerna extremt varma. Kommendanten avgör när och för hur lång tid någon skall sättas i isolering. Ofta kombineras isoleringen med en torftig diet bestående av bröd och vatten.

10. **Fånglogement**: Det finns två fånglogement, ett för männen och ett för kvinnorna. Varje logement har plats för tio fångar. Bäddarna är upphöjda träkonstruktioner som löper utmed rummets långsidor. Bäddarna skiljs åt av decimeterhöga trälister. Utöver bäddarna finns ett par bord och några pallar. Vid dörren står en latrintunna. Fången med den lägsta statusen ansvarar för att latrinen töms varje morgon. Denne får även sova närmast tunnan. Det finns en kamin som används för att hålla värmen under de kalla månaderna.

11. **Bastioner**: På varje bastion står en katapult riktad ut mot havet. Bredvid ligger stora stenblock som används som ammunition. Katapulterna är till för att försvara fästningen mot fiendeskepp och pirater.

12. **Fyr**: Denna stenbyggnad består av ett boningshus sammanbyggt med ett smalt, fyrkantigt fyrtorn. Boningshusets tak är täckt med torv, och längs väggarna och runt de små fönstren slingrar sig taggiga rosor. Trädgården är liten men



kärleksfullt omskött. Här finns både blomsterrabatter, vinbärsbuskar och ett knotigt päronträd. Boningshuset har en förstuga och en storstuga. I förstugan hänger lite ytterkläder, och en rejäl uppsättning trädgårdsredskap står prydligt uppställda mot ena väggen. En dörr leder in till storstugan och en annan till fyrtornet. I storstugan finns en eldstad, ett bord och en stol samt en sovkoj. Längst ned i fyrtornet förvaras bruten torv. En brant stentrappa leder via ett antal avsatser upp till en trälucka och taket med dess fyrbåk.

13. **Stenbrott**: Ett par kilometer inåt ön ligger ett stenbrott där man hugger sten för att förstärka fästningens murar.

Ankomsten

När rollpersonerna anländer till Solds Utö förs de till befälshuset och kommendant Walter Rasks rum. Kommendanten sitter djupt nedsjunken i en karmstol bakom sitt skrivbord och granskar dem ingående när de kommer in i rummet. Vakterna för bryskt rollpersonerna fram till skrivbordet där de får vänta medan kommendanten läser igenom några papper och ett brev som räcks fram av en av vakterna. Efter att ha läst igenom brevet ber kommendanten vakterna att lämna honom ensam med fångarna och vänta utanför. Lätt förvånade lämnar vakterna rummet.

Kommendanten erbjuder nu rollpersonerna ett glas vin och berättar att brevet han just läst var från hans gode vän markis Silverhjärta. Han garanterar att så fort de har fått ur Hadar var krigsbytet är gömt skall han hjälpa dem tillbaka till fastlandet. Så länge de är på ön kommer de emellertid att behandlas som vilka fångar som helst. Om han särbehandlar dem kan det väcka misstankar.

Därefter berättar han att Hadar befinner sig i sjukstugan och att dennes tillstånd är allvarligt. Han lovar att försöka ordna så att någon av rollpersonerna får en tjänst i sjukstugan. Detta kommer förmodligen att ta ett par dagar eftersom det bara är betrodda fångar som får arbeta där. Det skulle verka konstigt om de fick börja där på en gång. Om de vill kontakta honom skall de prata med någon av vakterna så meddelar dessa honom, men det är ingen av vakterna som känner till varför rollpersonerna är på ön, så de bör akta sig för att avslöja detta. Därefter önskar kommendanten dem lycka till och ropar in vakterna som för dem till fånglogementen.

Fångarna på Solds Utö

Det är sent på kvällen när rollpersonerna förs till fånglogementen. Män och kvinnor säras åt och får gå till respektive logement. De knuffas bryskt in, och dörren slås igen bakom dem och låses. Den enda belysningen inne i logementen utgörs av några enstaka vaxljus, och det tar ett tag innan ögonen anpassar sig. Det luktar fränt av svett, och en vedervärdig stank slår upp från latrintunnan. Hos männen luktar det dessutom starkt av tirak.

I männens logement har de två tirakerna Arghax och Birokk lagt beslag på de bästa platserna, det vill säga de längst bort från latrintunnan. Arghax ligger på vänster sida om mittgången och Birokk på höger. Bäddarna närmast dem ser ut att vara lediga. Därefter följer Filip av Vinvallarna och Jussi Guldmakare på vänster sida samt Skabbe Trashank och Zabhir på höger. Det finns fyra platser kvar, de två direkt bredvid tirakerna och de två närmast dörren och latrintunnan. Om antalet fångar överstiger antalet platser får man antingen tränga ihop sig eller ligga på golvet.

Tirakerna kommer att försöka mucka gräl med rollpersonerna genom att säga att platserna bredvid dem är upptagna, mest för att visa vilka det är som bestämmer på logementet. Enda undantaget är ifall några av rollpersonerna är tiraker. I så fall

Kommendant Walter Rask

Kommendant Walter Rask är 51 år, väger 93 kg och mäter 175 cm. Han är sliten för sin ålder och har för länge sedan slutat bry sig om sitt utseende. Han är ganska fet, och buken hänger över bältet. Kroppshållningen är allmänt slapp. Det tunna håret ligger klistrat i stripor på den svettiga hjässan, och han är oftast orakad. Den stora, röda näsan skvallrar om att han har problem med alkoholen.

Walter ger ett lojt intryck och kan verka en aning dum. Han är dock slug och beräknande, speciellt om han kan göra en ekonomisk vinning. Walter tycker att tillvaron på Solds Utö är plågsamt tråkig, något som har förvärrat hans problem med alkoholen. Han håller sig vanligtvis på sitt rum och bryr sig inte om det dagliga arbetet på fästningen. Han sköter sig bara så pass att han inte entledigas från sin tjänst. Hans dröm är att få spendera resten av livet bland vänner på någon rökig krog med en kvinna i knät och spelkort i handen.

Walter var tidigare kapten på ett av flottans fartyg. När han tröttnade på livet till sjöss tog han tjänsten som kommendant på Solds Utö eftersom han trodde att denna tjänst skulle ge honom mer frihet. Markis Silverhjärta är en god vän som han känner sedan lång tid tillbaka. De två har spenderat många sena nätter på Talons krogar. Han kommer att göra allt för att markisen skall få den information denne önskar.

Ingenjör Mielar klan Ghor

Dvärgen Mielar klan Ghor ser ut att vara runt 40 år men är egentligen 65. Han väger 57 kg och mäter 132 cm. Han är muskulös och kraftigt byggd. Han har ett väldigt skägg som han har bundit upp i flätor för att det inte skall vara i vägen. Han klär sig i enkla, kraftiga kläder och har ett läderförkläde på sig när han arbetar.

Mielar är en stolt dvärg som tar sitt arbete på allvar. Han gör sitt bästa för att utbilda de som arbetar i stenbrottet och på fästningsbygget. Han försöker vara tålmodig med fångarna, men ofta svär han på Rukh och sliter sitt skägg när de gång på gång gör fel och misshandlar stenen. Framför allt har han problem med tirakerna Arghax och Birokk.

Mielar kommer från Talon-Renk-Ghor. Han arbetade en kort tid som stenhuggare i Talon. En av rikskonungens arkitekter såg den duktige dvärgens arbete och frågade om denne ville ansvara för förstärkningen av en av Soldarns fästningar. Mielar blev smickrad av förfrågan och svarade ja utan att ta reda på var fästningen låg. När han fick reda på att den låg på en ö slog han nästan ihjäl den stackars arkitekten. Han besinnade sig emellertid eftersom han redan hade lovat bort sina tjänster. Därför är Mielar nu ingenjör på Solds Utö och ansvarar för arbetet i stenbrottet och förstärkningen av murarna. Han underhåller också de fyra katapulterna på bastionerna och gör ständiga förbättringar på dessa. Han vill gärna testa dem men har ännu inte fått tillåtelse av kommendanten som anser att det vore slöseri med den mycket tunga ammunitionen.

Fältskär Teodor

Fältskären Teodor är 43 år, väger 74 kg och mäter 175 cm. Han ser alltid välvårdad ut och tycker det är viktigt med renlighet och sundhet. Håret har börjat tunnas ut, men eftersom han håller det kortklippt märks detta knappt. Hans ansikte är långsmalt, och han har stora öron, vilket ger honom ett lite lustigt utseende. Detta är dock det enda lustiga med honom eftersom han tycks sakna humor. Istället är han en barsk och direkt person.

Teodor har varit i flottans tjänst halva sitt liv. Han är duktig på det han gör och försöker alltid att rädda vad som räddas kan hos sina patienter. Han anser att många av hans kollegor alltför snabbt tar till sågen. ”Vad har flottan för nytta av enbenta och enarmade soldater?” brukar han fråga. Han behandlar flottister och fångar utan åtskillnad, men nåde den som kommer med falska krämpor och försöker smita från tjänsten. Sådana anmäler han alltid till kommendanten, och han rekommenderar alltid några dagar i isolering så att det skall dröja innan någon kommer på idén att försöka smita undan igen.

Teodor försöker göra Hadars sista tid så smärtfri som möjligt och ger honom smärtlindrande örter och avkok. Han är förvånad över att kommendanten höll Hadar i isolering så länge trots hans dåliga hälsa.

Fyrvaktare Torben Örnblick

Fyrvaktaren Torben Örnblick är 63 år, väger 61 kg och mäter 176 cm. Hans ansikte är solbränt och väderbitet. Några glesa hårtestar gör sitt bästa för att skyla skulten, och det yviga, lockiga skägget är vitblekt av solen. Han har en lätt framåtlutad gång på grund av att hans leder börjar bli krumma av ålder.

Torben är en pensionerad styrman ur Soldarns flotta. Som belöning för lång och trogen tjänst har han fått tjänsten som fyrvaktare på Solds Utö. Detta passar honom utmärkt eftersom han trivs med ensamheten ute på ön samtidigt som han har en viktig uppgift att sköta. Han tycker inte om sällskap men accepterar att det ibland kommer en eller annan soldat från fästningen och hjälper honom med olika sysslor eftersom han ser detta som ett tecken på soldaternas respekt för honom. Det händer även att soldaterna tar med sig fångar för att utföra vissa tunga eller tråkiga uppgifter.

Selena

Selena är en ung flicka på 17 år. Hon väger 48 kg och mäter 165 cm. Hon har en flickaktig kropp med getingmidja och knoppiga bröst. Hennes ansikte är mycket vackert, och det långa, svarta håret når ända ned till stussen. Selena sitter på fästningen anklagad för lösdriveri och hor. Livet på fästningen har tärt på hennes psyke, och hon ser alltid lite sorgsen och glåmig ut. Hon arbetar för tillfället i verkstaden men orkar knappt med sina uppgifter. Skat-Britta måste ofta ta över många av Selenas uppgifter för att hon inte skall dra på sig några disciplinstraff. Hon utnyttjas sexuellt av nattvakterna som i gengäld ger henne lite vin och extra att äta.

Arghax och Birokk

Marnakhtirakerna Arghax och Birokk var pirater på ett skepp som härjade utmed Soldarns och Ashariens kust. För ett år sedan blev deras skepp upphunnet av den soldiska flottan, och de flesta piraterna dog i striden. Arghax och Birokk togs till fånga och skickades till Solds Utö i väntan på rättegång. Eftersom de var så dugliga i stenbrottet dömdes de till att avtjäna straffet, livstid, på ön.

Arghax är 32 år, väger 122 kg och mäter 194 cm. Han är en bjässe till tirak och blir ofta tagen för en trukh av icke-tiraker. Hans kropp är muskulös och täckt av diverse fula ärr efter strider. Ansiktet är runt, och näsan är knäckt på två ställen. I vardera örat har han två hål där han tidigare haft ringar. Arghax är lika obildad som han är stor. Det enda han kan är att slåss och sköta sysslorna ombord på ett skepp. Eftersom han inte kan vara på havet längre gör han sitt bästa för att provocera folk i hopp om att det ska leda till handgemäng. Den enda han respekterar och lyssnar på är vännen Birokk.

Birokk är 36 år, väger 104 kg och mäter 182 cm. Han är inte riktigt lika stor som Arghax men ändå kraftig för en tirak. Han har tillbringat större delen av sitt liv på sjön, vilket har gett honom ett väderbitet ansikte. Han är muskulös och senig. Håret är knutet i en piska som räcker ned till ryggen. Hans ögon är pigga, och man märker ganska snart att han lägger märke till det mesta som sker omkring honom. Birokk växte upp på Takalorr men har tillbringat större delen av sitt vuxna liv i Katharsis eller på havet. Birokk ser sig själv som en ledare och en riktig hårding. Han har med Arghax hjälp tagit ledarskapet bland fångarna. De andra gör som han säger i rädsla för att åka på stryk av någon av de väldiga tirakerna. Birokk kan vara riktigt elak men är lugnare och slugare än Arghax.

Utrustning: Tobak till tio pipor (stulen från Skabbe Trashank), en kagge öl och en butelj brännvin.

Skat-Britta

Skat-Britta är 43 år gammal, väger 67 kg och mäter 160 cm. Hon ser ut som en vänlig, liten gumma. Hon är en aningens kraftig med runda höfter och en stor barm. Hon har ett vackert ansikte med äppelrundade kinder och fylliga läppar. Hennes ögon är blå, och det långa, blonda håret är flätat och uppsatt i en knut i nacken. Hon är energisk och högljudd. Ofta drar hon grova skämt som kan få känsliga personer att både rodna och rynka på näsan. Skat-Britta är en notorisk småtjuv. Hennes långa fingrar är flinka, och hon är en mästare på att vittja fickor. Hon väntar med fasa på sin rättegång eftersom hon befarar att hon kommer att tilldelas ett svårt straff efter att ha misslyckats med att stjäla en börs från en av Talons rikare köpmän. På Solds Utö får hon använda sin flinkhet i verkstaden där hon syr med dubbel hastighet mot de övriga.

Utrustning: Börs med småmynt, synål, trådrulle, tobak.

Zabhir

Gûrden Zabhir kommer så småningom att bli rollpersonernas ärkefiende. Han beskrivs utförligt på sidan 48. Här följer endast information som är specifik för Solds Utö.

Zabhir ser väldigt ynklig ut på Solds Utö. Hans en gång så långa hårpiska har klippts av, och endast några spretande hårtussar återstår. Höger örsnibb är söndertrasad efter att någon har ryckt loss de ringar som satt där. Han uppträder underdånigt och framstår överlag som patetisk och harmlös.

När Zabhir märker att rollpersonerna intresserar sig för Hadar gör han allt för att ställa in sig hos dem. Hans förhoppning är att rollpersonerna kan få Hadar att avslöja vad denne vet om krigsbytet eftersom de är människor och att han själv skall lyckas snappa upp denna information utan att rollpersonerna misstänker något. För att bli vän med rollpersonerna gör han dem olika tjänster. Han kan till exempel ordna lättare tjänstgöring genom att utnyttja sina kontakter på fästningen och skaffa läkande örter från sjukstugan om rollpersonerna är i behov av detta. Om rollpersonerna undrar över Zabhirs hjälpsamhet säger han att han behöver rollpersonernas beskydd mot tirakerna.

Om rollpersonerna undrar hur Zabhir hamnade på Solds Utö påstår han att han var pirat på ett skepp som sänktes av den soldiska flottan. Han är trots allt dömd för piratverksamhet, och han tänker inte under några som helst omständigheter avslöja sitt egentliga uppdrag.

Förutom den normala fångutrustningen har Zabhir lyckats komma över diverse andra nyttiga småsaker som han använder för att göra affärer med folk, fångar såväl som vakter. Det rör sig bland annat om tobak, kritor, sprit och spelkort, och han kan på något förunderligt sätt skaka fram nästan vad som helst bara han får lite tid på sig.

Filip av Vinvallarna

Filip av Vinvallarna, även kallad Filip av Lögnhalsarna, är 25 år, väger 80 kg och mäter 182 cm. Han är bred över axlarna och har en vältränad kropp. Ansiktet är attraktivt, och han har en liten mustasch som han trots fångenskapen lyckats hålla i trim. Hans sätt att tala är en aning förnämt, vilket ger hans medfångar åtskilliga tillfällen att driva med honom. Detta verkar dock inte bekomma honom nämnvärt. Han behåller nästan alltid sitt lugn och har alltid någon vass replik i svar till den som tråkar honom. Filip är en riktig skojare och filur som har sol-och-vårat många av rikets damer. Under lång tid kom han undan med sina eskapader tack vare att hans offer skämdes för mycket för att vilja anmäla honom. Tyvärr höll hans tur inte i sig, och för ett par månader sedan blev han tagen på bar gärning när han försökte svindla ännu en av Soldarns nobla kvinnor. Han är en av de få fångar som orkar med det hårda arbetet i stenbrottet, vilket har förlänat honom viss respekt hos tirakerna.

Utrustning: Två tärningar.

Jussi Guldmakare

Jussi Guldmakare är 55 år, väger 67 kg och mäter 178 cm. Han är ganska tanig. Hans grånade hår är rufsigt, och han ser nästan alltid nyvaken ut. Jussi är alkemist och har jobbat både åt Ashariens överjarl Anstir Tyldon och Soldarns rikskonung Sachsar den Vidsynte. När Soldarn började rusta för krig och rikskonungens finanser blev allt mer ansträngda var Jussis tjänst på väg att dras in. Eftersom Jussi var på väg att slutföra ett viktigt experiment gjorde han allt för att få stanna kvar i det välutrustade laboratoriet som rikskonungen hade iordningställt åt honom. I ett obetänksamt ögonblick lovade han rikskonungen att han kunde framställa guld ur bly, något som skulle ända rikskonungens finansiella problem. Han fick en månad på sig att bevisa sitt påstående. Naturligtvis misslyckades han, och i väntan på rättegång framlever han nu ett hårt liv på Solds Utö, långt från hovets lyx och flärd. Han har en del erfarenhet av träarbeten och arbetar därför oftast i verkstaden.

Utrustning: Litet bränngla, tre vaxljus.

Rövar-Lill

Rövar-Lill är en manhaftig kvinna på 30 år. Hon väger 84 kg och mäter 173 cm. Hon är kraftigt byggd med seniga muskler och breda axlar. På de muskulösa armarna har hon svarta tatueringar i form av sirliga mönster. Hon har ett grovt ansikte och blont, kortklippt hår. Hennes hud är solbränd. Hon är mycket stolt och låter ingen sätta sig på henne. Till och med tirakerna verkar ha respekt för henne. Hon talar inte mer än nödvändigt och håller sig mest för sig själv. Rövar-Lill tillhörde tidigare ett gäng stråtrövare som brukade attackera handelsmän på vägen mellan Talon och Kemithor Riskoz. Hon försöker förtvivlat komma på ett sätt att fly från ön. Om någon av rollpersonerna börjar tala om eller planera en flykt kommer hon genast att bli intresserad och vilja deltaga. Hon arbetar i stenbrottet där hon har gömt undan lite utrustning som skulle kunna vara till hjälp vid en flykt.

Utrustning (gömd i stenbrottet): Sex meter rep, hammare, mejsel, soldatkläder, vattenlägel.

Vanja Malört

Vanja Malört är en gammal gumma på cirka 60 år. Hon väger 52 kg och mäter 155 cm. Hon har långt, grått hår och ett fårat ansikte som pryds av en krokig näsa. Hennes kroppshållning är krum, vilket får henne att se ännu kortare ut än vad hon är, och hela hennes uppenbarelse är något häxlik. Hennes anskrämliga yttre överensstämmer emellertid inte med hennes personlighet. Hon är en pigg och trevlig person med en varm röst som ofta uttrycker uppmuntrande eller tröstande ord till sina medfångar. Vanja är örtkunnig och kan bota många krämpor med enkla medel. Tidigare bodde hon strax utanför Talon i en liten stuga där många sökte hennes hjälp. Hon sitter på fästningen anklagad för att ha hjälpt havande ungmör bli av med sitt havandeskap. Hon skulle säkert kunna vara en tillgång i sjukstugan, men eftersom hennes metoder anses vara ogudaktiga har hon förbjudits att syssla med sådan verksamhet. Hon arbetar för närvarande i köket, och de som varit länge på ön kan intyga att maten smakar bättre nu för tiden.

Utrustning: Diverse örter.

Skabbe Trashank

Skabbe Trashank är 62 år, väger 59 kg och mäter 184 cm. Han är lång och smal och ser nästan utmärglad ut. Ansiktet är insjunket, och han har mörka ringar under de gröna ögonen. Han har tappat alla tänder utom tre, och dessa är gula och missfärgade. Han klagar ständigt över tandvärk men vägrar att dra ut de återstående tänderna. Händerna är knotiga med långa, smala fingrar. Han kliar sig nästan oupphörligt i huvudet eftersom lössen har byggt bo i det långa håret som hänger i stripor över hans axlar. Skabbe är en tiggare och småtjuv från Talon. Detta är hans andra omgång på Solds Utö, och han har tidigare avtjänat ett straff på tre år i fängelse. Nu förväntar han sig ett ännu längre straff, förutsatt att han överlever fram till rättegången. Han arbetar oftast i verkstaden.

erbjuds dessa platserna bredvid Arghax och Birokk. Tirakerna beordrar den av rollpersonerna som ser svagast ut att tömma latrintunnan varje morgon. De kommer inte att ge sig förrän de får sin vilja igenom eller situationen urartar och de får chansen att testa rollpersonerna. Om slagsmål utbryter dyker vakterna upp efter bara ett par stridsrundor och avbryter det hela. De som inte lugnar ned sig genast sätts i isolering över natten. Om rollpersonerna vill undvika bråk har de inte något annat val än att ta platserna närmast latrintunnan och ta på sig uppdraget att tömma denna varje morgon. För tillfället är det Zabhir som sköter denna uppgift.

Hos kvinnorna är situationen mer hanterbar. De försöker samsas så gott det går, och de är så få att ingen behöver sova intill latrintunnan. De är bara fyra stycken, och de blir glada för lite mer sällskap. De är väldigt nyfikna på nyheter utifrån och gör sitt bästa för att välkomna nya fångar. Selena verkar emellertid lite utanför gemenskapen och är mer tystlåten än de andra. En rollperson som lyckas med ett lätt (Ob2T6) slag mot HÖR vaknar till under natten av att dörren öppnas och Selena slinker ut. En timme senare öppnas dörren igen och Selena smyger tillbaka till sin plats. Förklaringen till detta är att hon i hopp om favörer och extra mat har börjat ligga med några av nattvakterna. Vanja och Skat-Britta ogillar detta tilltag och är oroliga för att Selena skall bli gravid eller i värsta fall misshandlad av de råbarkade vakterna.

Fångarna väcks klockan sex varje morgon. De får en halvtimme på sig att ordna med morgonbestyr och tömma latrintunnan. Halvsju äter fångar och vakter en gemensam frukost, och sedan ställs fångarna upp på fånggården för att tilldelas dagens uppgifter. Därefter arbetar de fram till kvällsmålet med en timmes rast vid middagstid.



Under arbetet övervakas de ständigt av ett antal vakter som ser till att de sköter sina uppgifter. Allt arbete utanför fästningen övervakas av minst hälften så många vakter som fångar. Lathet kan straffas på plats med slag från piska. Uppstudsighet och motstånd rapporteras till kommendanten som utdömer ett lämpligt straff. Oftast rör det sig om en tid i isolering. Man undviker alltför hårt våld mot fångarna eftersom man inte vill försämra deras arbetsförmåga.

Efter kvällsmålet är fångarna lediga fram till inlåsningen klockan nio. Under denna tid får de röra sig på fånggården, och fånglogementen är öppna. Vid inlåsningen räknas och visiteras fångarna. Rymningsförsök och otillåtna persedlar straffas alltid med minst en vecka i isolering.

Den enda arbetsfria dagen är den första i varje månad då man går till templet för att tillbe Aurias och Pelias. Detta är obligatoriskt för alla fångar förutom för dem som ligger i sjukstugan. Fångarna får också besöka templet mellan kvällsmål och inlåsning för att tända ljus och be.

Det jobb som prioriteras högst är arbetet i stenbrottet och förstärkningen av fästningen, och så många fångar som möjligt avdelas för detta. Ena dagen får fångarna hugga loss stora stenblock och transportera dessa till fästningen för att dagen efter mejsla till stenblocken och mura in dem i fästningsmuren.

Eftersom detta är ett mycket hårt arbete som tär på krafterna är det inte alla fångar som klarar av det. Man låter alltid nya fångar börja med denna tjänstgöring för att testa deras duglighet. Rollpersonerna får därför börja sin första dag på Solds Utö med att arbeta i stenbrottet. De som klarar av detta arbete kommer att få fortsätta tjänstgöra där under sin tid på fästningen. För närvarande är det bara Arghax, Birokk, Filip av Vinvallarna och Rövar-Lill som duger till detta arbete. Rollpersonerna kommer att vara en mycket uppskattat förstärkning i arbetslaget. Ett flertal incidenter kan inträffa i stenbrottet. Till exempel kan ett stenras leda till att någon av fångarna kilas fast under de nedrasande stenmassorna. Övriga fångar måste försöka gräva fram denne innan personen i fråga kvävs.

Några fångar får arbeta i verkstaden. Här lagar de segel, lappar flottans uniformer och syr fångkläder. Vid behov utför de även olika träarbeten såsom att reparera och tillverka möbler och redskap. I verkstaden finns det gott om verktyg som kan användas som vapen, och därför säger reglementet att alla fångar måste visiteras efter arbetet. Vakterna slarvar emellertid med rutinerna. Den som försöker att smuggla ut något från verkstaden måste slå ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Tur. Misslyckas slaget sker en visitation just den dagen.

En fånge får arbeta som assistent åt fältskären i sjukstugan. Detta är en eftertraktad tjänst, och den ges vanligtvis till någon som

varit länge på Solds Utö och är betrodd. För tillfället är det Zabhir som innehar denna tjänst. Om belastningen på sjukstugan ökar tilldelas fler fångar samma tjänst. En läkekunnig person har större chans att bli uttagen i ett sådant läge.

En eller två fångar får arbeta i köket. Detta är en ganska lätt tjänst som brukar tillfalla någon av de kvinnliga fångarna. Nackdelen är att man väcks tidigare än övriga fångar. Redan halv fem på morgonen måste man stiga upp.

Vid behov tilldelas fångarna en del andra arbetsuppgifter. Då och då skickas en grupp fångar ut på ön för att samla ved och torv till bränsle, och när säsongen är den rätta får de samla fågelägg. Det händer även att de sätts på att hämta last i hamnen, och ibland skickas några fångar till fyren för att leverera förnödenheter och torv samt utföra reparationer.

Fångliv

Under sin tid på fästningen får rollpersonerna arbeta hårt och samtidigt försöka samsas med de andra fångarna. Arghax och Birokk gör livet surt för nykomlingarna, men om någon av rollpersonerna besegrar tirakerna i ett slagsmål vinner denne deras respekt och vänskap. De övriga fångarna förhåller sig till en början neutrala till rollpersonerna. Beroende på hur de behandlas kommer de att bli vänner eller fiender. En viktig regel som respekteras av alla fångarna är att man inte tjallar för vakterna. En rollperson som gör något sådant hamnar ovillkorligen i onåd hos alla fångar. Planer på flykt uppmuntras, och de flesta av fångarna är beredda att hjälpa rollpersonerna med detta. Det är visserligen ingen av fångarna, så när som på Rövar-Lill, som tror att en flykt är möjlig, men om de kan hjälpa till genom att ordna fram saker eller på annat sätt bistå gör de flesta av dem det. En lyckad flykt skulle ge dem hoppet tillbaka.

Det är i princip omöjligt att bli vän med vakterna. Enda sättet att få hjälp från det hållet är med hjälp av mutor, men det är inte speciellt troligt att en mutad vakt håller sina löften.

Om rollpersonerna frågar de andra fångarna om Hadar vet de att han befinner sig i sjukstugan. De kan berätta att han har behandlats ovanligt hårt av kommendanten och att han till synes utan anledning fick tillbringa en lång tid i isolering. Kommendanten verkar ha ett särskilt intresse av Hadar eftersom han ofta besöker denne. De manliga fångarna kan berätta att Hadar sade sig vara oskyldig till brott och att han var en riddare som hade satts på fästningen av sin egen bror. Nu är han väldigt sjuk, och ingen tror att han kommer lämna ön levande. Zabhir är den som vet mest om detta eftersom han jobbar i sjukstugan. Enligt honom har Hadar hög feber och hostar blod. Fältskären har sagt något om att han har kräfta i lungorna och att han ligger på sitt yttersta. Zabhir går gärna med bud till Hadar om rollpersonerna så önskar.

Dagsschema	
06.00	Väckning
06.30	Frukost
07.00	Arbete
12.00	Middagsvila
13.00	Arbete
18.00	Kvällsmål
21.00	Inlåsning

Tabell DFSH-1: Fångarnas fästningstjänst

Döden på Solds Utö

Under vistelsen på Solds Utö inträffar några händelser som inte verkar så viktiga just då men som kommer att få sin förklaring längre fram.

Någon av de första dagarna hör rollpersonerna två vakter prata om rivna får på Vinön. Eftersom det inte finns några rovdjur ute på öarna är detta mycket anmärkningsvärt, och de bofasta på Vinön är mycket oroliga. Vad ingen känner till är att den skyldige till fårrivningarna är Ezeluntha, Zabhirs ulv. Hon har äntligen lyckats ta reda på var Zabhir befinner sig och är nu är på väg till Solds Utö.

En eftermiddag ett par dagar senare befinner sig roll-personerna ute på ön för att samla ihop ved. Plötsligt hör de ett rop på hjälp från fyren. Vakterna beordrar genast alla att ta sig till fyren för att se vad som står på. Väl där finner de ytterdörren på vid gavel. I storstugan har den gryta som hängt i en krok över elden slagits omkull och köttstuvningen forsat ut över golvet. Dörren till fyrtornet är sönderslagen, och på de splittrade brädorna kan de finna djupa rivmärken. Längst upp i fyrtornet finner de fyrvaktaren Torben, dödligt sårad av ett djupt bett i halsen. Med blodet pumpande ur såret gurglar han fram sina sista ord: ”Besten… Akta er för besten…” Om någon av rollpersonerna spejar ut över ön från toppen på fyrtornet och lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Speja ser denne något silvergrått röra sig genom snåren cirka hundra meter bort för att sedan försvinna bakom några klippor.

Vad som skett är att Ezeluntha har nått Solds Utö. I sitt hungriga tillstånd kände hon doften av mat från fyren. Hon smög in i storstugan och började ta för sig av köttgrytan då Torben överraskande kom ned från fyrtornet. Han blev livrädd, stängde och reglade fyrtornsdörren bakom sig och sprang upp i fyrtornet. Här började han ropa på hjälp, men Ezeluntha forcerade snabbt den gistna trädörren och dödade Torben för att få tyst på honom.

Söndag	Måndag	Vigdag	Mittdag	Åskdag	Fridag	Lördag
Korngröt	Korngröt	Korngröt	Korngröt	Korngröt	Korngröt	Korngröt
Surmjölk	Surmjölk	Surmjölk	Surmjölk	Surmjölk	Surmjölk	Surmjölk
Mjukt bröd	Mjukt bröd	Mjukt bröd	Mjukt bröd	Mjukt bröd	Mjukt bröd	Mjukt bröd
Ärtor och fläsk	Ärtor och fläsk	Ärtor och fläsk	Ärtor och fläsk	Ärtor och fläsk	Ärtor och fläsk	Ärtor och fläsk

Tabell DFSH-2: Fångarnas mat

De följande nätterna hörs ylanden som får blodet att isa sig i ådrorna. Det låter lite grann som en varg men ändå inte. Ylandet har en kusligt mänsklig aspekt som det är svårt att sätta fingret på. På dagarna viskas det om besten som tog fyrvaktarens liv. Några tror att det är en gengångare efter någon fånge som kommit tillbaka för att hämnas.

Den enda som gläds åt allt detta är Zabhir som känner igen sin vän Ezelunthas ylanden. För att hon lättare skall hitta honom knyter han fast ett tygstycke med hans doft i fönstergallret. Rollpersonerna kanske upptäcker tygstycket men kan inte avgöra vems det är eller varför det sitter där. Ingen av fångarna har sett när det knöts fast.

Hadar

För att få kontakt med Hadar måste rollpersonerna på något sätt få tillträde till sjukstugan. De skulle till exempel kunna bli uttagna till tjänstgöring i sjukstugan eller ordna så att de blir skadade eller sjuka och skickas till sjukstugan för vård. Oavsett hur de går till väga kommer det inte att vara lätt, och det tar förmodligen flera dagar innan de lyckas.

När rollpersonerna så småningom träffar Hadar måste de vinna hans förtroende. Hadar är mycket misstänksam mot frågvisa personer och utgår ifrån att dessa är i markisens tjänst. Till att börja med avslöjar Hadar därför inte något för rollpersonerna utan försöker bara utröna vilka de är. Om de verkar hedervärda, och Hadar får veta att markisen har ljugit för dem och utnyttjar dem, ser han dock en möjlighet att få över dem på sin sida och erhålla deras hjälp.

När Hadar känner att han vågar anförtro sig åt rollpersonerna berättar han att det är markisen som har satt honom på fästningen för att få honom att avslöja var krigsbytet finns. Om markisen behandlar sitt eget kött och blod på detta sätt kan rollpersonerna säkert själva räkna ut vad han kommer att göra med dem när han inte har någon nytta av dem längre. Hadar frågar därefter vad markisen har berättat för dem om krigsbytet. När de berättar detta skakar han bara på huvudet för att sedan förtälja den sanna historien.

Han börjar med att berätta om markisens prekära ekonomiska situation och hans försök att uppvakta markisinnan Tre Liljor. När uppvaktningen misslyckades fick markisen det att låta som om markisinnan hade kränkt ätten Silverhjärta och att det var de två brödernas plikt att hämnas denna oförrätt. Trots varnande ord från dvärgen Ungmar klan Ghor, Hadars gode vän och väpnare, drogs Hadar in i markisens planer. Först inför själva anfallet på Tre Liljors borg, när han insåg att de inte skulle attackera under ätten Silverhjärtas baner, började han tvivla på hela kampanjen. Vid det laget var det dock för sent att dra sig ur.

Efter anfallet greps han av svåra samvetskval. Han hade svikit sina riddarideal och uppträtt som en usel brottsling. Han plågades av dessa tankar ända tills de tog in på Lisemyrs värdshus och han träffade den fagra Lisemyr. De två språkades vid till sent på kvällen, och han insåg snart att han hade mött sin själsfrände. När han så småningom kröp ned i sin bädd var det med en lugn förtröstan om att allt skulle ordna sig.

Han vaknade mitt i natten av en kvinnas skrik. Snabbt rusade han upp, bara för att finna att markisen försökte våldföra sig på Lisemyr. Utan att tveka kastade han sig över markisen, och ett vilt slagsmål utbröt. När han till slut lyckades slå markisen medvetslös upptäckte han att Lisemyr var svårt skadad. Han greps av panik, men då ingrep Ungmar. Han förklarade att Hadars enda chans att ställa allt till rätta var att föra både Lisemyr och krigsbytet utom räckhåll för markisen. I nattens mörker lämnade de värdshuset bakom sig. Hadar ville finna någon som kunde hjälpa Lisemyr, och därför kom de två överens om att Ungmar skulle bege sig till Järnberg med krigsbytet medan Hadar skulle föra Lisemyr till Elianaklostret i Talon.

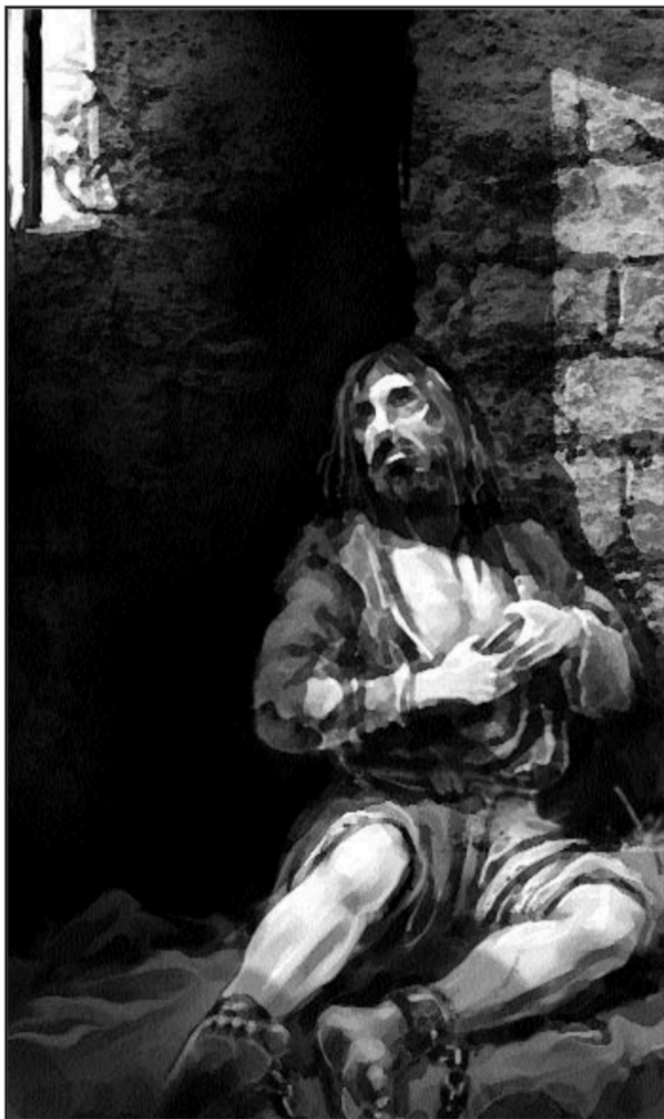
Efter en tids botgöring i Boron kontaktade Hadar sin bror för att försöka få denne att ångra sina gärningar. Markisen var dock bara intresserad av att få reda på var krigsbytet fanns. Då Hadar vägrade avslöja detta såg markisen till att han fördes till Solds Utö. Här förhörde och plågade kommendanten honom i

Riddar Hadar Silverhjärta

Riddar Hadar Silverhjärta är 31 år, väger 53 kg och mäter 184 cm. Hans kropp är utmärglad på grund av sjukdom och fängelsevistelse. Ansiktet har tidigare varit vackert men är nu glåmigt med mörka ringar under ögonen. Håret är ovårdat, och han har inte rakat sig på länge. Han är mycket svag och det krävs en rejäl kraftansträngning för honom att tala. Med jämna mellanrum ansätts han av hostattacker. Dessa är ibland så svåra att han hostar upp blod som han torkar bort med en näsduk. Han har svårt att andas och kan bara ta korta andetag. När han andas ut hörs ett otäckt pipande. Den som lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Läkekonst kan konstatera att Hadar inte har långt kvar och att han lider av kräfta i lungorna (lungcancer).

Trots Hadars tillstånd kan man ana något ädelt och ödmjukt över hans person. Han tar de riddarideal som han har uppfostrats med på största allvar och anser att han som bättre bemedlad har ett ansvar gentemot de lägre klasserna. Han är övertygad om att hans sjukdom är ett straff från gudarna, och han vet att han inte har lång tid kvar. Mer än något annat vill han sona sina synder innan han dör.

Hadar växte upp tillsammans med sin bror Ruben på faderns borg. Som yngre bror fick han alltid stå i Rubens skugga. Trots detta utvecklade han ingen avundsjuka gentemot sin bror utan såg snarare upp till honom såsom en idol. När Ruben övertog markistiteln började Hadar tjäna denne som riddare. Denna roll blev med tiden allt svårare för Hadar. Samtidigt som hans känsla för lojalitet sade honom att han måste stå vid sin broders sida blev det mer och mer uppenbart att hans livsåskådning inte överensstämde med broderns. Denna konflikt till trots så tjänade han markisen troget fram till händelserna på Lisemyrs värdshus.



isoleringscellen tills han var på vippen att dö och kommendanten såg sig nödgad att flytta honom till sjukstugan.

Hadars sista önskan är att krigsbytet skall användas för att reparera en del av de skador som han och markisen orsakat. Han vill att rollpersonerna uppsöker Ungmar och hjälper denne att fördela krigsbytet. En tredjedel skall skänkas till Elianaklostret i Talon mot att de i gengäld vårdar och tar hand om Lisemyr under resten av hennes levnad. En tredjedel skall tillfalla Ungmar som tack för att denne stod vid Hadars sida och trodde på honom även när livet förde honom på villovägar. Den återstående tredjedelen skall gå till rollpersonerna som tack för att de uppfyller Hadars sista önskan. Om rollpersonerna svär att respektera Hadars vilja skriver han ett brev till Ungmar. I detta förklarar han vilka rollpersonerna är och hur han vill att krigsbytet skall fördelas. Om rollpersonerna undrar hur mycket krigsbytet är värt kan Hadar ge dem en ungefärlig uppskattning och räkna upp en del av föremålen (se sidan 34). Några dagar senare avlider Hadar.

Avresan

När rollpersonerna har fått veta sanningen om krigsbytet är det upp till dem om de skall försöka fly från Solds Utö eller avslöja vad de vet för kommendanten så att de blir frisläppta.

Om rollpersonerna talar med kommendanten och säger att de vet var krigsbytet finns så lovar denne att de skall få följa med nästa skepp till Talon. Han försöker luska ut vad rollpersonerna vet, men om de säger att detta enbart är för markisens öron så respekterar han det. Om Hadar dör innan rollpersonerna har talat med kommendanten så blir de förda till kommendantens rum av några vakter. Kommendanten är mycket upprörd över att deras oduglighet har förstört alla chanser att hitta krigsbytet, och som straff skall han låta dem arbeta i stenbrottet tills de möter döden. Om de berättar att de vet var krigsbytet finns lugnar kommendanten ned sig. På återresan till Talon medförs Hadars kropp. Mitt ute på havet dumpas kroppen över relingen utan några ord eller böner för hans själ. Väl framme i Talon förs rollpersonerna till häktet av stadsvakten och låses in i en cell i väntan på att det administrativa arbetet skall ordnas.

Om rollpersonerna väljer att inte berätta något för kommendanten måste de rymma från Solds Utö. Detta är en svår uppgift, och det är helt upp till rollpersonerna hur det skall gå till. Nedan följer några exempel.

Först och främst måste rollpersonerna komma på hur de skall ta sig ut ur cellen. Både Skat-Britta och Selena skulle kunna försöka stjäla en nyckel från någon av vakterna. En borttappad nyckel leder dock snabbt till visitation av cellerna. Jussi skulle kunna tillverka en kopia i verkstaden med hjälp av ett leravtryck eller liknande. Han måste dock göra kopian av trä eftersom det är det enda material som finns tillgängligt i verkstaden, och det är inte säkert att en tränyckel håller för det tröga låset. Rövar-Lill har gömt undan en del verktyg och annat nyttigt i stenbrottet. Hon visar rollpersonerna sakerna om hon får deltaga i flykten.

Det är inte helt lätt att ta sig ut ur cellen och förbi vakterna utan att bli upptäckt. Vanja skulle kunna bättra på rollpersonernas chanser genom att förgifta maten och på så sätt göra större delen av vaktstyrkan dålig i magen. Hon vet att det växer en svamp med den effekten på ön. Hon kan beskriva svampen för rollpersonerna som sedan själva får införskaffa den på något vis.

För att ta sig från ön krävs ett fartyg av något slag. En gång varannan vecka åker flottans kagge till Talon för att hämta förnödenheter och leverera meddelanden. Det är dock väldigt svårt att smyga ombord på kaggen, inte minst eftersom den är full av beväpnade flottister. En gång i månaden anländer ett annat skepp med en samoriman från templet i Talon. Skeppet ligger i hamn i tre dagar under vilken tid samorimannen ombesörjer religiösa sysslor och håller en mässa. Skeppet har en liten besättning bestående av obeväpnade sjömän. Att gömma sig ombord på detta skepp är betydligt lättare än på flottans kagge.

Strax efter att rollpersonerna har lämnat Solds Utö rymmer Zabhir med Ezelunthas hjälp och följer efter rollpersonerna mot deras mål. För att underlätta uppspårandet av rollpersonerna försöker Zabhir komma över något föremål från rollpersonerna innan de avreser, till exempel en liten tygbit. Antingen hittar Zabhir på någon form av ursäkt och ber om föremålet, eller så stjäl han det när rollpersonerna inte är i närheten. Föremålet bör vara av så anspråkslös natur att rollpersonerna inte saknar det.

ÅTER I TALON

När rollpersonerna återvänder från Solds Utö till Talon ser markis Silverhjärta till att få dem frisläppta varefter han bjuder in dem på middag. Om rollpersonerna berättar att de är krigsbytet på spåret ber markisen dem att söka upp det och föra det till honom. Han litar dock inte på rollpersonerna utan sätter två legoknektar att övervaka dem. Rollpersonerna kan passa på att uppsöka Lisemyr när de är i Talon.

Middag hos markis Silverhjärta

Om rollpersonerna har skickats tillbaka till Talon av kommendanten ser markisen till att få dem frisläppta efter ett par timmar. Han ordnar även så att de får tillbaka sina ägodelar. Därefter bjuder han hem dem till sin bostad i Talon för att fira. Vid det här laget vet rollpersonerna att markisen har ljugit för dem, men förmodligen inser de att det bästa de kan göra är att spela med i hans intrigerande.

Markisens bostad ligger i de lite finare kvarteren men inte de allra finaste. Han har hyrt bostaden på kredit, och den är inte så fashionabel som han själv skulle vilja. Han har dessutom inte råd med mer än en tjänare som får agera allt-i-allo och sköta hela hushållet. Markisen gör dock sitt bästa för att upprätthålla en fasad av lyx och flärd, men det är inte svårt att se att bostaden är sparsamt möblerat och att de få konstföremål som finns är billigt skräp. Skulle rollpersonerna påpeka de många tecknen på ekonomiska svårigheter säger han att detta bara är en av hans många bostäder runt om i Soldarn och att de skulle se hans borg istället.

Det enda rum som markisen faktiskt har lyckats inreda med lite stil och finess är matsalen. Här bjuds rollpersonerna på en riktig festmåltid med allt de kan önska sig från rådjursstek till fasanägg. Det är dock ganska snålt tilltaget med de dyrare rätterna och desto mer utfyllnad i form av rotfrukter och bröd. Något som det däremot inte snålas med är de alkoholhaltiga dryckerna. Markisens plan är att få rollpersonerna så berusade att de berättar allt de vet. Han är rädd för att de försöker lura honom i annat fall.

Om rollpersonerna berättar att Ungmar har gömt krigsbytet för Hadars räkning ber markisen dem att söka upp dvärgen, lura denne att avslöja var krigsbytet finns och föra krigsbytet till honom. Som belöning utlovar han halva krigsbytet. Han vet inte exakt hur stort krigsbytets värde är men garanterar att det är mer än vad de kan drömma om.

Om de lyckas lura i markisen någon uppdiktad berättelse och inte önskar hjälpa honom ytterligare tackar han för deras hjälp och tar adjö. Skulle han däremot upptäcka att de ljuger, eller om de ber honom att dra dit pepparn växer, så levererar han några väl inlindade hot såsom att allt pappersarbete kring deras frikännande ännu inte är helt klart och att det vore synd om stadsvakten upptäckte att ett misstag har begåtts.

Legoknektarna

Oavsett vad markisen och rollpersonerna kommer överens om så skickar markisen två legoknektar efter dem. Legoknektarnas uppgift är att hålla rollpersonerna under uppsikt tills de finner krigsbytet. Därefter skall legoknektarna undanröja rollpersonerna och föra krigsbytet till markisen. Om rollpersonerna har rymt från Solds Utö och inte återser markisen i Talon vet denne med säkerhet att rollpersonerna försöker dra honom vid näsan. Han ger då legoknektarna i uppgift att först snoka reda på rollpersonerna och sedan, precis som i föregående fall, undanröja dem när de finner krigsbytet. Eftersom legoknektarna är mycket skickliga på att hitta folk kommer de snart att vara rollpersonerna på spåret.

Legoknektarna, Volmar Långe och Brynolf Kniven, har anlitats av markisen vid ett flertal tillfällen för att utföra smutsjobb av olika slag. Bland annat var det dessa två som kidnappade Hadar. De har långvarig vana av att skugga folk och kommer att vara omöjliga att upptäcka inne i Talon. Ute på landsvägen får de svårare att gömma sig, framför allt eftersom de är beridna. De

Volmar Långe

Volmar Långe är 48 år, väger 91 kg och mäter 193 cm. Han ger ett långt och gängligt intryck men är kraftigare än man kan tro. Den avlånga näsan verkar ha brutits ett flertal gånger, och ett långt ärr löper från överläppen upp över vänster kind. Det mellanblonda skägget är oklippt och solkigt, och han har en påtaglig flint som kontrasterar mot det långa, stripiga håret på sidorna och i nacken. De bleka fiskögonen ser kalla och livlösa ut. Volmar är en bitter man som inte tror på någonting längre, och ett människoliv är inte värt något i hans ögon. Han njuter dock inte av att döda. Livet är en kamp för överlevnad, och den starkaste klarar sig längst. Han var en gång i tiden sergeant i rikskonungens garde men avskedades efter att ha slagit ett högre befäl.

Brynolf Kniven

Brynolf Kniven är 42 år, väger 95 kg och mäter 169 cm. Han är kort och bastant och har en rejäl ölkagge, men trots att han ser fetlagd ut så är han väldigt muskulös. Ansiktet är koppärrigt och han har små, elaka grisögon. Han har rakat både ansiktet och huvudet, och de röda utslagen i den mörka skäggstubben och hårbottnen avslöjar att han förmodligen har haft löss. Brynolf är en väldigt hetsig person med extremt kort stubin. Han dödade sin första människa redan i de yngre tonåren och har suttit på fästning vid ett flertal tillfällen. Genom att erbjuda sina tjänster till personer såsom markis Silverhjärta har han emellertid lyckats undvika hårdare straff.

kommer dock att hålla ett ordentligt avstånd till rollpersonerna. Om de blir upptäckta låtsas de som om det regnar. Så länge rollpersonerna inte har funnit krigsbytet gör legoknektarna sitt bästa för att undvika våld. De är mycket erfarna och kommer inte att förivra sig. De väljer själva när det är dags att strida.

När legoknektarna väl ger sig in i strid går de inte till frontalangrepp. De föredrar att lägga sig i bakhåll och placera ut fällor för att distrahera sina motståndare och få övertaget. Ofta lägger de ut trampsaxar och snaror i motståndarnas väg, och om det finns möjlighet riggar de upp ett nät som de kan låta falla ned över motståndarna. När motståndarna vandrar in bland fällorna inleder de anfallet med några välriktade pilar. Om denna initiala attack får avsedd verkan ger de sig därefter in i närstrid, men i annat fall drar de sig tillbaka för att invänta ett bättre tillfälle. I närstrid använder de alla upptänkliga tjuvknep såsom att kasta sand i motståndarens ögon och låtsas bli skadade och ge sig för att sedan plötsligt hugga till med en dold dolk. De slåss inte renhårigt men effektivt.

Legoknektarna känner ingen större lojalitet gentemot markis Silverhjärta men fruktar hans makt. Rollpersonerna skulle emellertid kunna köpa sig fria förutsatt att de erbjuder en tillräckligt stor ersättning. Legoknektarna riskerar inte sitt liv om de kan få betalt ändå. Denna möjlighet uppstår dock endast om rollpersonerna lyckas slå tillbaka legoknektarnas första anfall och hinner förskansa sig så att ett dödläge uppstår.

Mötet med Lisemyr

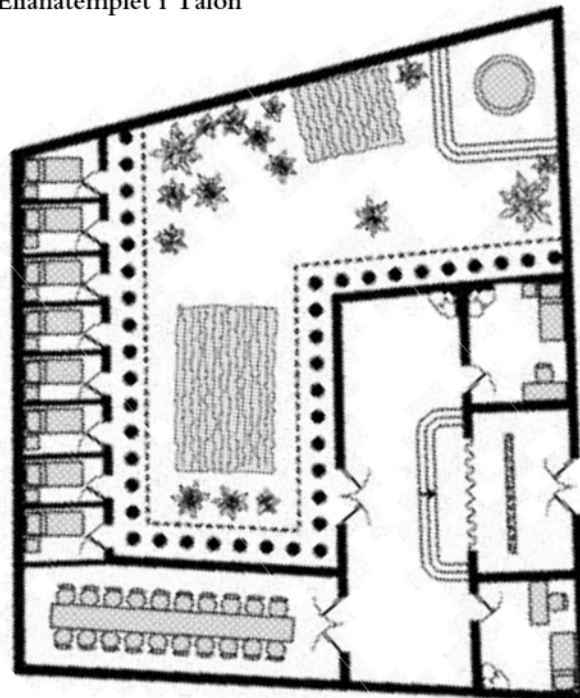
Förr eller senare lär rollpersonerna besöka Elianaklostret och Lisemyr, antingen för att kontrollera att Hadars historia stämmer eller för att uppfylla Hadars sista önskan och lämna en tredjedel av krigsbytet till klostret. Klostret ligger i hantverkarkvarteren. En nunna välkomnar rollpersonerna och frågar vad hon kan stå till tjänst med. När rollpersonerna frågar om Lisemyr bekräftar nunnan att det finns en kvinna med det namnet i klostrets vård. De får gärna träffa henne, men hennes skada är sådan att hon är ganska svår att kommunicera med.

Nunnan leder rollpersonerna till den prunkande klosterträdgården. Här sitter Lisemyr alldeles tyst och stirrar tomt framför sig. Strax intill står en fontän vars strilande har en lugnande effekt. Nunnan berättar att Lisemyrs tillstånd är stabilt men att hon troligtvis aldrig kommer att bli sig själv igen. Det otäcka slaget mot hennes huvud tog mycket illa och slog bokstavligen talat förståndet ur henne. De gör vad de kan för att hjälpa henne. De matar, tvättar och klär henne. Varje dag när vädret tillåter får hon sitta i friska luften i trädgården. Ibland får hon krampanfall, men det verkar som om trädgården har en lindrande effekt på dessa.

Om rollpersonerna försöker få kontakt med Lisemyr och nämner Hadars namn så kommer de att få hennes uppmärksamhet. Är rollpersonerna tålmodiga och far varsamt fram med henne så kan hon bekräfta Hadars berättelse om händelserna vid värdshuset. Hon frågar upprepade gånger efter Hadar och verkar övertygad om att denne när som helst skall komma för att hämta henne. Om rollpersonerna talar om för henne att Hadar är död verkar hon inte förstå detta.

Om klostret får en del av krigsbytet blir nunnan mycket tacksam och ger rollpersonerna Elianas välsignelse. Hon lovar att Lisemyr skall få vara kvar i klostrets vård till dess att jordmodern tar henne åter. Även utan krigsbytet kommer de att fortsätta ta hand om Lisemyr eftersom de inte har hjärta att slänga ut henne utan att någon annan tar på sig ansvaret för henne. Det skulle snabbt leda till hennes död.

Elianatemplet i Talon



Lisemyr

Lisemyr är 29 år, väger 57 kg och mäter 166 cm. Hon var en gång i tiden en mycket fager ung dam. Ansiktet är fortfarande vackert, och hon har rosiga kinder och fylliga läppar som står i stark kontrast mot den ljusa hyn. Hennes ögon är som rådjurets, men stirrar oftast tomt och uttryckslöst rakt ut i intet. Hennes hår är nötbrunt och faller vackert över de späda axlarna. Kroppen är kvinnligt fyllig och har nog fått både en och annan man att vända sina blickar efter henne. Händerna är en aning grova och valkiga, vilket är det enda tecknet på att hennes liv varit fyllt av hårt arbete.

Runt huvudet har hon ett bandage, och skallen är något intryckt där markis Silverhjärtas slag träffade. Slaget gav upphov till en hjärnblödning som förlamade hennes högra sida. Hon är ofta frånvarande och svår att kommunicera med. När man väl får kontakt med henne är det ganska svårt att höra vad hon säger eftersom hon sluddrar och ofta har svårt för att hitta rätt ord.

Tidigare drev hon ett värdshus vid den flod som ligger ungefär en dagsmarsch söder om Hadarlon. Hon övertog värdshuset efter sin mor som avled för ett par år sedan. Modern talade aldrig om vem som var hennes far, bara att det var en ståtlig ädling som för många år sedan passerade värdshuset på en av sina resor.

KAPITEL TVÅ

KRIGSBYTET



"DEN HÄR VÄGEN, ärevördige rådgivare och bärare av vishetens hatt." Spejarvätten rörde sig ljudlöst genom sly och högar av knastertorra kvistar medan rådgivare Gelko Huke klumpigt och allt annat än ljudlöst följde efter. Hans långa, fodrade rock släpade efter honom och drog med sig både kvistar och löv. På huvudet svajade en hög tyghatt och signalerade hans position vitt och brett i den månupplysta natten. De kröp på alla fyra genom några buskage och kom fram till ytterligare två spejarvättar som låg och spanade nedåt dalgången.

När de hade lagt sig till rätta på marken pekade den förste spejarvätten på en stor sten en bit nedanför dem. "Där! Där sitter inkräktaren." Gelko tittade i den riktning spejarvätten pekade och fick genast syn på den omtalade personen. Mitt på stenen, med korslagda ben, satt en gûrd och såg obekymrad ut. Framför honom låg en liten träask med öppet lock, och i asken skymtade ett kantigt föremål.

När Gelko insåg vad föremålet var för något spred sig ett leende på hans läppar och en vällustig rysning gick genom kroppen. "Silver! Och det är bara att gå och hämta det. Mannar, ta gûrden till fånga och för silvret hit!" Gelko tittade uppfordrande på spejarvättarna. Till hans förvåning tittade dessa bara stelt tillbaka. "Vad är det med er? Det finns silver där nere och inget som hindrar oss från att lägga beslag på…" Han tystnade när han kände någons varma, fuktiga andedräkt i nacken. Med bävan i bröstet vände han sig om, bara för att stirra rakt in i gapet på en jättelik ulv.

JÄRNBERG

På vägen till Järnberg förföljs rollpersonerna av de två legoknektarna. I Järnberg kommer rollpersonerna i kontakt med dvärgen Ungmar klan Ghor. Efter att de har vunnit dvärgens förtroende berättar han att han har gömt krigsbytet i en vätteboning på andra sidan bergen. Han berättar också att han har lovat bort ett av föremålen i krigsbytet till en cirefalier vid namn Rzalaroz Cocetzi.

Resan till Järnberg

Landsvägen till Järnberg följer Bitterfloden större delen av vägen. Landskapet är till att börja med ganska öppet och lätt kuperat, och här flyter floden långsamt fram. Sluttningarna ovanför floden domineras av stora vinodlingar. På vägen möter rollpersonerna en och annan hästdragen kärra lastad med vintunnor, och de ser pråmar glida fram på floden. Så småningom blir sluttningarna brantare, och bergen tornar upp sig framför dem. Vinodlingarna blir alltmer utspridda, och granskog breder ut sig. Här växer bitterörten som ger flodens vatten dess karakteristiska smak.

Strax innan floden börjar bli strid kommer de till Pråmlanda, en liten bosättning där förnödenheter och liknande som skall till Järnberg lastas om till hästdragna vagnar, och järntackor från Järnberg lastas om till pråmar. Bara några få familjer bor i Pråmlanda, men stället är ändå ganska livligt. Det ligger nästan alltid ett par pråmar vid den stora träkajen, och det närliggande värdshuset är välbesökt.

Om rollpersonerna misstänker att de är förföljda och lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Speja upptäcker de två beridna personer på vägen bakom dem. Det är inget anmärkningsvärt med de två, så när som på att de verkar välrustade och håller ett konstant avstånd på cirka en kilometer till rollpersonerna. Detta är naturligtvis de två legoknektarna. De försöker inte närma sig rollpersonerna i detta skede utan håller dem bara under uppsikt. Om rollpersonerna försöker vänta in dem slår de läger. Rollpersonerna kan försöka lägga sig i bakhåll för dem, men eftersom legoknektarna är erfarna luktar de sig till en fälla på långt avstånd, och det skall mycket till för att rollpersonerna skall lyckas överraska dem.

Järnberg

Järnberg är en by med cirka 300 invånare. En ganska krokig väg, flankerad av den strida Bitterfloden, leder upp till Järnberg. Byn ser pittoresk ut där den ligger skyddad från väder och vind i en brant dalgång. Granskogen växer tät i dalgången, men högre upp i bergen har stora områden avverkats, och man kan skymta en och annan slagghög. Byns huvudgata liknar mest en upptrampad leråker på grund av de ofta återkommande skyfallen. Här och var har man lagt ut plankor att gå på, men dessa är inte särskilt stabila, och risken är stor att man plötsligt sjunker ned i dyn.

Järnbergs främsta, för att inte säga enda, inkomstkälla är de rika järnfyndigheterna i de omgivande bergen. Majoriteten av invånarna består av folk som arbetar inom traktens gruvdrift. Det är huvudsakligen män inom yrkeskategorierna gruvarbetare, blästerugnsarbetare, skogshuggare och träkolare. Många av männen är säsongsarbetare som bor i gemensamma baracklängor. Andra, framför allt förmän och arbetsledare, är bofasta och bor i Järnberg med hela sin familj. Gruvdriften bedrivs av ett flertal handelshus, varav de tre främsta är Orre, Ekfaste och Apelmoarna.

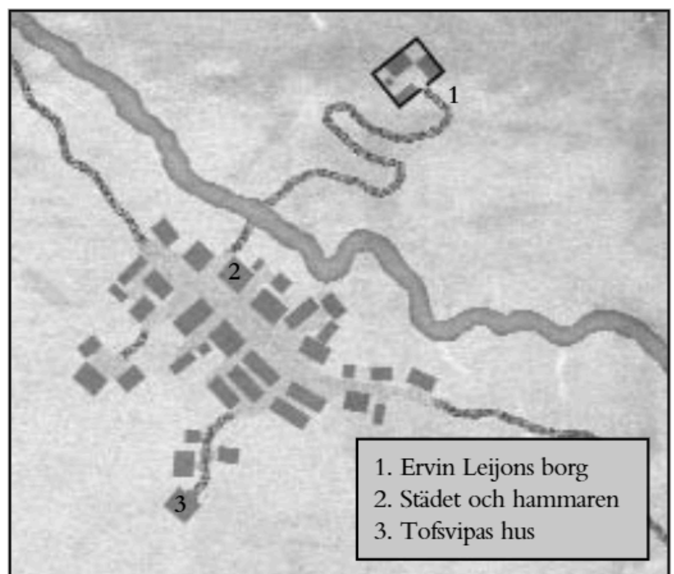
I förhållande till byns storlek finns det ovanligt många krogar i Järnberg. Detta beror naturligtvis på de många manliga säsongsarbetarna som i brist på bättre tidsfördriv använder kvällarna till att supa sig fulla och umgås med prostituerade. Det går ofta vilt till på krogarna, och slagsmål är snarare regel än undantag. Det är inte ovanligt att hela arbetslag från olika handelshus drabbar samman, ibland till och med utrustade med hackor och släggor. Dessa storslagsmål kan tyckas orsakade av alltför riklig alkoholförtäring och dåligt omdöme. Det går dock rykten om att slagsmålen är organiserade av de olika handelshusen som ett led i deras försök att konkurrera ut varandra.

Mötet med Ungmar

När rollpersonerna anländer till Järnberg och frågar efter en dvärg får de veta att det bor ett dussintal dvärgar i staden. De får rådet att bege sig till krogen Städet och Hammaren. Denna krog brukar frekventeras av dvärgar eftersom den har byns bästa öl och även för dvärgarnas favoritdryck kvasr.

Krogen Städet och Hammaren är den enda krogen i Järnberg som har rum för uthyrning, och det är relativt dyrt att bo här. Man inkvarterar till största delen handelsmän och är van vid att gästerna har det ganska gott ställt. Vill man bo billigare kan man hyra in sig i säsongsarbetarnas baracklängor. Efter arbetsdagens slut brukar det alltid sitta ett par dvärgar vid bardisken och diskuterar över en bägare öl eller kvasr. När rollpersonerna frågar efter Ungmar berättar dessa att Ungmar är inkvarterad hos en missla vid namn Tofsvipa som har sitt hus i byns västra ände.

Tofsvipas hus är ett liten torpaktig byggnad med sju bikupor på tomten. När rollpersonerna knackar på öppnar den välvilliga Tofsvipa och frågar efter deras ärende. Om de har kommit hit på dagen berättar hon att Ungmar arbetar i hus Apelmoarnas



gruvor. Hon bjuder dem dock gärna på en välsmakande måltid medan de väntar.

När rollpersonerna får tala med Ungmar är han mycket intresserad av nyheter från Hadar. Han blir sorgsen när han får höra att hans vän har gått bort. När de visar honom Hadars brev läser han detta under tystnad. Han sitter sedan still en lång stund och ser ut att grubbla på något. Till slut reser han sig från sin stol samtidigt som han förbannar markis Silverhjärta högt. Han ber rollpersonerna att lämna honom ensam för kvällen och återkomma följande kväll. Han måste få lite tid att sörja sin vän och fundera över vad han skall göra. Anledningen till detta är att han trots brevet är misstänksam mot rollpersonerna och deras motiv.

Följande kväll bjuder Ungmar dem på ett mycket välsmakande öl framför öppna spisen. Tofsvipa bjuder på honungskaka men håller sig sedan i bakgrunden. Ungmar berättar att han bland dvärgarna är kvädare, en historieberättare, och om rollpersonerna kan hålla sig till tåls så vill han gärna berätta en dvärgisk saga för dem. Han ber på förhand om ursäkt för att översättningen inte gör den ursprungliga prosan rättvisa.

Ungmars avsikt med att berätta sagan är att testa om rollpersonerna talar sanning. I sagan förekommer en magisk ring som krymper om dess bärare ljuger. Efter sagans slut överräcker Ungmar en slät guldring till den bland rollpersonerna som har



Ungmars saga

Denna berättelse utspelar sig några år före det andra tirakkriget. I bergen strax söder om Khazim-Renk-Ghor vandrade den unge Ullran, son till mäster yxsmed Baran klan Ghor. Där mötte han en grupp orkher ledda av den falske Gerkhokk. Orkherna tillfångatog Ullran och förde honom till deras boning där de spärrade in honom i en bur.

När Baran fick vetskap om detta tog han sin Krell-Zar på axeln och begav sig till Gerkhokks boning för att kräva sin son åter. Som lösen för Ullran krävde orkhen att Baran skulle smida denne ett svärd som var så skarpt att det kunde klyva sten. I annat fall hotade han att döda Ullran. Baran hade inget val och begav sig hem till smedjan där han arbetade på svärdet i ett år. Sedan återvände han till Gerkhokk som testade svärdet på ett stort stenblock. Svärdet klöv stenen mitt itu.

Den falske orkhen nöjde sig dock inte med detta utan krävde att Baran skulle smida en rustning till honom, en rustning så stark att inget stål bet på den. Baran hade inget val och begav sig hem till smedjan där han arbetade i två år på rustningen. Sedan återvände han till Gerkhokk som testade rustningen genom att låta sina män slå på den med sina svärd en hel natt. Rustningen fick inte en skråma.

Den falske orkhen nöjde sig dock inte heller med detta utan krävde att Baran skulle ge honom ett föremål med vars hjälp han kunde utröna om man ljög eller talade sanning för honom. Baran hade inget val och begav sig hem till sin smedja där han arbetade i tre år på en gyllene ring. Sedan återvände han till Gerkhokk som satte ringen på sitt finger. Han vände sig mot sin moder och bad denna att utge sig för att vara hans fader. Hon gjorde detta men inget hände. Då vände sig Gerkhokk mot Baran och skrek till honom att ringen inte fungerade. I samma ögonblick knep ringen till om Gerkhokks finger och krympte.

”Där ser du att den fungerar” sade Baran. Då vredgades orkhen, och han angrep Baran med sitt svärd. Baran stod lugnt kvar, och svärdet passerade rakt igenom honom. ”Svärdet kan klyva den hårdaste sten, men det kommer aldrig att skada något av kött och blod” sade han och närmade sig orkhen beväpnad enbart med en liten bronskniv.

”Min rustning skyddar mig” jämrade sig Gerkhokk, men dvärgen skar genom rustningen som om den vore av papper.

”Inget stål kan skada rustningen, men den är värdelös mot alla andra metaller” sade Baran. Orkhen darrade av rädsla, och Baran gick fram till buren och lösgjorde sin son. Sedan tog han Ullran med sig och återvände till smedjan i Khazim-Renk-Ghor.

framstått som gruppens ledare och säger åt denne att trä ringen på sitt finger. Därefter ber han denne att svära att de inte går markis Silverhjärtas ärenden och att de tänker respektera Hadars sista önskan. Om rollpersonen svär detta så förbyts Ungmars bistra uppsyn i ett brett leende, och det ser ut som en väldig börda har lyfts från hans hjärta. Han tar tillbaka ringen och dricker förnöjt av sin öl. Om rollpersonerna frågar ifall ringen verkligen har magiska krafter får de bara ett hjärtligt skratt till svar.

Ungmar berättar nu var han har gömt kistan med krigsbytet. Efter flykten från markis Silverhjärta skiljdes Ungmar och Hadar åt efter att ha kommit överens om att mötas i Järnberg. Ungmar begav sig till Järnberg med krigsbytet och beslöt sig för att gömma detta. Med mycket stor möda släpade han den tunga kistan över bergen och ned i en dal på andra sidan gränsen till Västmark. Här trodde han att han skulle finna ett säkert gömställe, men istället stötte han på en grupp vättar. Dessa var mycket nyfikna på Ungmar och hans kista. Ungmar kände till deras stora lust efter silver och föreslog att de skulle gömma kistan åt honom mot ersättning i silver. Detta gick vättarna gladeligen med på. Ungmar hämtade en silvertacka till dem och lovade dem ytterligare en när han kom för att hämta kistan. Han litade visserligen inte på vättarna, men för tillfället var det den bästa lösning han kunde komma på. Efter detta återvände han till Järnberg där han tog anställning som gruvingenjör hos hus Apelmoarna.

Efter att ha berättat detta säger Ungmar att det finns andra förutom rollpersonerna och markisen som vill ha tag på krigsbytet. För fyra månader sedan fick han besök av en cirefalisk köpman vid namn Rzalaroz Cocetzi som var intresserad av ett föremål som denne trodde kunde finnas i Ungmars ägo. Rzalaroz sade att föremålet hade försvunnit i samband med att ett rövarband attackerade Tre Liljors borg. Han berättade att föremålet var av tirakiskt ursprung och beskrev det som en stjärnformad banerprydnad med en infattad röd rubin. Föremålet låg i en träask.

Tofsvipa

Misslekvinnan Tofsvipa är 27 år, väger 29 kg och mäter 118 cm. Hon har långt, blont hår som är välborstat och dekorerat med inflätade sidenband. En del av luggen saknar pigment och är kritvit till färgen. Hon har pigga, gröna ögon och rosiga kinder. Hon klär sig i enkla, naturfärgade kläder.

Tofsvipa är en godhjärtad och flitig missla. Hon pysslar ständigt i hemmet och trädgården och tar alltid god hand om gäster. Hon är mycket godtrogen och tror alla om gott tills dess att de har bevisat motsatsen. Om man beter sig dumt eller är elak mot henne blir hon rädd och drar sig undan. Hon tyr sig till Ungmar vars historier hon älskar att höra på till sent på nätterna. Hon röker gärna en god pipa och dricker ett glas egentillverkad misslebrygd på kvällarna.

För ett år sedan dog Tofsvipas livskamrat i en olycka. Hon dog nästan själv av sorgen efter förlusten men har numera återfått sin livsglädje. Hon och hennes livskamrat sysslade med biodling och livnärde sig på att sälja honung och ljus som stöpts av bivax. Denna syssla är hon nu tvungen att klara själv. Det blev ensamt i huset efter ett tag, och hon ville ha en inneboende för att få sällskap och hjälp med omkostnaderna. Sedan Ungmar kom till Järnberg har han bott hos henne. Hon är mycket glad för sällskapet och skämmer bort Ungmar med att laga god mat till honom och sköta hans tvätt.

Ungmar klan Ghor

Dvärgen Ungmar klan Ghor ser ut att vara mellan 40 och 50 år men är egentligen 73. Han väger 41 kg och mäter 110 cm. Han har som många andra dvärgar ett utseende som ger ett barskt intryck, men detta bryts ofta av ett glatt leende och ett bullrande skratt. Hans vilda hår och skägg är brunt med nyanser av rött. Han klär sig till vardags i enkla, grå ylleкläder och en mörkbrun skinnväst. Magen är trind och hänger ovanpå det kraftiga bältet som han har spänt runt midjan.

Ungmar älskar berättelser och sagor. Under åren som kvädare och sökare har han samlat på sig en ansenlig mängd skrönor, vilka han gärna delar med sig av till dem som tar sig tid att lyssna. Han är en synnerligen god berättare och lever verkligen upp när han får framföra något för en intresserad publik.

Ungmar är uppvuxen i Talon-Renk-Ghor. Han blev tidigt upptagen inom kvädarskrået där han utbildades av de äldre dvärgarna som ständigt fick berätta den ena berättelsen efter den andra för den hänförda ynglingen. Ungmar blev nyfiken på de andra varelserna som förekom i berättelserna. Han fascinerades av deras ologiska beteende och brist på heder. Av dessa intresserade den mångfacetterade människan honom mest, varför Ungmar bestämde sig för att ge sig upp i ljuset för att samla in mer information om dessa. Sedan dess har Ungmar vandrat omkring i Soldarn och nedtecknat människornas historier och berättelser.

För ett par år sedan tog han tjänst på Silverhjärtas borg som riddar Hadar Silverhjärtas väpnare. Denne älskade att höra Ungmars berättelser och hjälpte även till att samla in berättelser till dvärgen. Så småningom blev de två mycket goda vänner. När markis Silverhjärta bestämde sig för att anfalla Tre Liljors borg följde Ungmar enbart med för att skydda Hadar. Han deltog inte i själva räden utan väntade utanför borgen. När sedan allt gick överstyr hjälpte han Hadar att fly med krigsbytet.

Utrustning: Ryggsäck, sex meter rep, silvertacka värd 265 silverdaler (ca 0,5 kg), fyra stycken stora järnspikar, gruvlykta.



Faktum var att Ungmar hade sett ett föremål i krigsbytet som överensstämde med den beskrivningen. Han nekade till all kännedom om krigsbytet men sade att föremålet var honom bekant. Cirefaliern blev då väldigt upphetsad och ville att Ungmar skulle visa honom det. Ungmar sade att han för tillfället inte kunde göra köpmannen till viljes, men att han kunde återkomma till honom vid ett senare tillfälle. Rzalaroz blev orolig och sade att det skulle vara väldigt olyckligt om föremålet hamnade i fel händer. Han var villig att betala en ansenlig summa för det och stod på sig tills Ungmar lovade att kontakta honom så snart han hade föremålet i sin ägo. Cirefaliern skulle invänta besked från Ungmar på hus Cocetzis handelsfilial i Talon. Eftersom en dvärg alltid håller sitt ord måste rollpersonerna lova Ungmar att hjälpa till med detta.

Resan över bergen till vättarnas dal är inte helt ofarlig, och Ungmar vill därför att rollpersonerna följer med. Han ber han dem att återkomma i gryningen nästa dag. Det är en ansträngande färd, så det är viktigt att de är utvilade.

Resan till vättarnas dal

När rollpersonerna hämtar Ungmar nästa dag ser de hur han stoppar på sig en ask. Denna innehåller silvertackan till vättarna. Därefter för han rollpersonerna ut ur Järnberg och uppför de branta bergssluttningarna. De har två tunga dagsmarscher framför sig med klättring uppför och nedför bergsbranter, risk för stenskred, plötsliga skyfall som skapar störtfloder med mera. I bergen finns även faror i form av grizzlybjörnar, vargar, mörkerhundar och grottroll. Om rollpersonerna har bergsvana bör de inte få några större problem, men är de oförsiktiga kan vad som helst hända.

Under tiden har Zabhir och Ezeluntha spårat rollpersonerna till Järnberg och spionerar på dem för att se efter vad de tar sig för härnäst. När Zabhir ser Ungmar och rollpersonerna lämna Järnberg besöker han Tofsvipa för att ta reda på vad Ungmar och rollpersonerna har för planer. Den stackars Tofsvipa har inget annat val än att avslöja för den skrämmande gûrden vad denne vill veta. Zabhir bestämmer sig för att likvidera Ungmar och stjäla silvertackan av honom för att själv bege sig till vättarna och byta silvertackan mot krigsbytet.

På kvällen slår Ungmar och rollpersonerna läger uppe i bergen en bit från ett bergspass som de skall ta sig igenom nästa dag. Eftersom bergskedjan här i söder inte når över trädgränsen är de omgivna av tät granskog. Det blir ganska kallt på natten, så de tänder en eld för att få lite värme. Ungmar berättar skrämmande historier om vättars opålitlighet och grymhet och säger att de måste vara vaksamma när de når vättarnas dal.

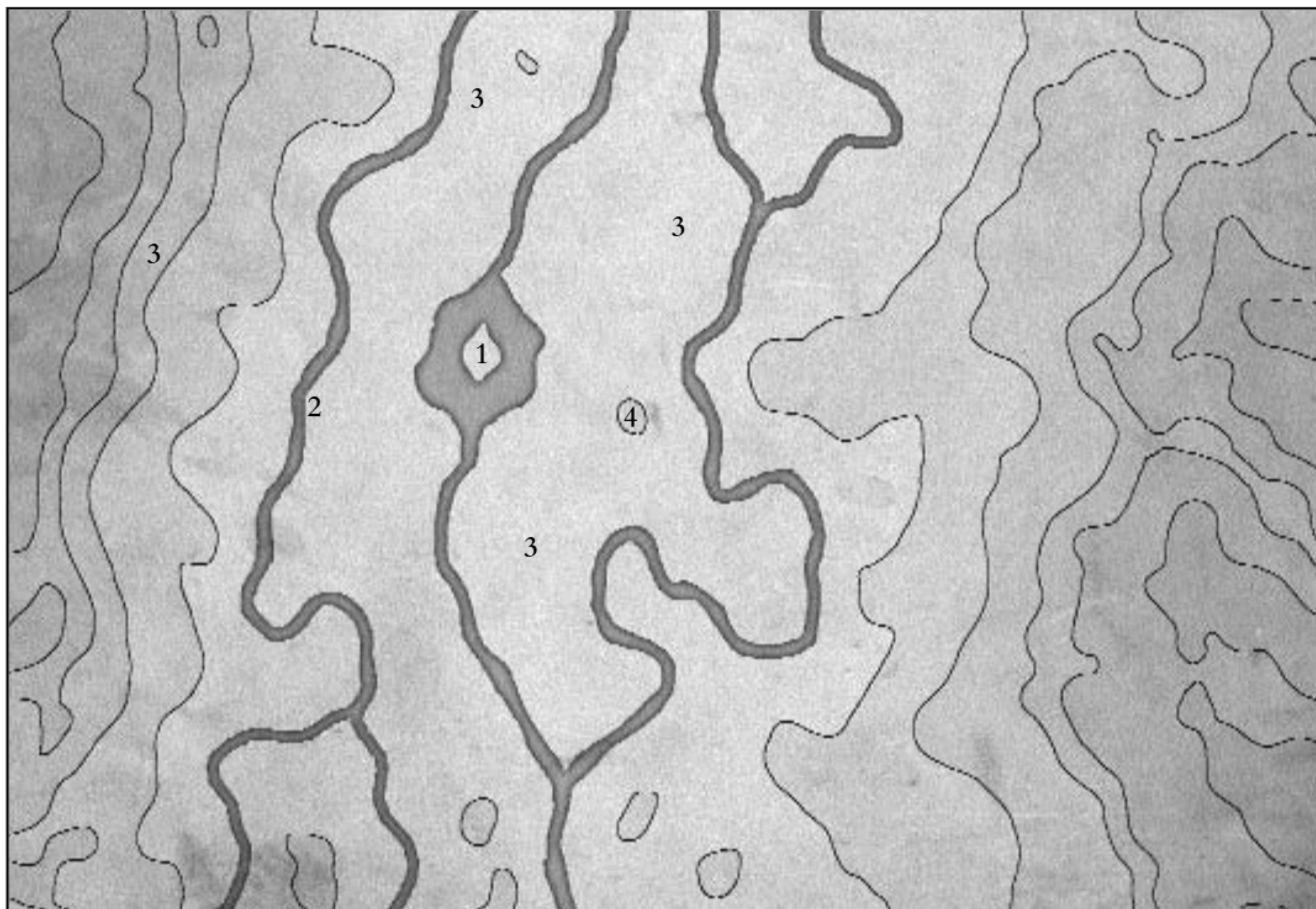
Efter en stund avviker Ungmar från de andra för att uträtta sina naturbehov. Strax efteråt kan rollpersonerna höra hur Ungmar skriker till en bit från lägret. När de når honom är det för sent. Ungmars hals är söndersliten, och asken med silvertackan är försvunnen. Om någon lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Spåra hittar denne spår efter ett fyrfota djur till och från platsen. Vid Ungmars kropp finns även spår efter en småväxt, upprättstående varelse. Av spåren kan de utröna att det fyrfota djuret har följt efter dem från Järnberg och att det nu är på väg upp i bergen. När spåren når de kala klipporna högre upp i bergspasset blir de omöjliga att följa.

Rollpersonerna får nu själva söka reda på vätteboningen utan Ungmar och dennes silvertacka. Zabhir hinner dock besöka vättarna innan rollpersonerna kommer fram. Han har inga problem att hitta vättarna eftersom Ezeluntha kan lukta sig fram till dem. Genom att utge sig för att vara skickad av Ungmar och lämna över den stulna silvertackan får han vättarna att visa honom till kistan med krigsbytet. Han tar inte med sig hela krigsbytet utan bara träasken med Trollbane och de mest värdefulla smyckena. Därefter beger han sig söderut till Rampor och går ombord på den lilla enmastade kagan Hanezel som seglar till Tiban.

Vättarnas dal

Cirka tre mil väster om Järnberg, på andra sidan gränsen till Västmark, ligger en djup dal. Detta är jättebäverns område, vilket syns på att stora delar av dalen mest liknar ett övervuxet kalhygge. Vattnet från bergen har funnit ett flertal vägar genom dalen, och här och var har det dämts upp, vilket medför att området är väldigt sankt. Det är inte helt lätt att ta sig fram, och en oförsiktig person skulle lätt kunna trampa ned i dolda vattenhål eller fastna i någon av de högar av trädstammar och grenar som jättebävrarna dragit ihop. Det finns gott om smådjur i dalen, och man kan se ett hökpar som svävar fram på uppvindarna och spanar efter villebråd. På natten flyger ett stort antal fladdermöss ljudlöst genom luften i sin jakt på insekter. Det syns inga spår av någon vätteboning, men faktum är att under marken ligger vättekungen Dink Glimmes rike. Det finns ett flertal ingångar till vättarnas boning, men för att finna dessa krävs ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot SYN.

1. **Huvudingång**: Huvudingången är belägen ute på en liten ö i en uppdämd flodfåra. Ön är dold under en hög med grenar och liknar därför en av jättebävrarnas hyddor. För att komma ut till ön måste man vada på stenar belägna strax under vattenytan. Under grenarna finns ett stenröse och på detta ett större klippblock. En lucka av knotiga grenar döljer en gång som försvinner in under klippblocket.
2. **Sidoingång**: Sidoingången är dold bakom en stor sten till synes djupt insjunken i flodbrinkens sand. Mellan stenen och sandbrinken finns emellertid en smal skreva som försvinner in bakom stenen. Skrevan är för liten för att en storväxt person skall kunna klämma sig in såvida man inte baxar undan stenen och river ned delar av flodbrinken.
3. **Vaktposteringar**: Det finns ett antal vaktposteringar i form av ihåliga träd och bergsskrevor direkt förbundna med underjorden. Dessa posteringar ger vättarna goda möjligheter att upptäcka alla besökare i dalen utan att själva bli



upptäckta. Gångarna till posteringarna är mycket smala och kan bara nyttjas av småväxta personer. En person med mycket god hörsel skulle kunna höra getbräkningar från underjorden, men det krävs ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot HÖR för att lokalisera en postering med hjälp av bräkningarna. En uppmärksam person som lyckas med ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot SYN kan även se att fladdermöss flyger till och från posteringarna.

4. **Kvicksandsfälla**: Vättarna har byggt en del fällor för att eliminera alltför närgångna besökare. En av dessa består av ett område med kvicksand som de har täckt över med mossa. Mitt ute i området finns ett fastare område där ett klippblock vilar. På detta har vättarna placerat ett antal stenar i en ringformation som med lite fantasi skulle kunna vara någon typ av meddelande. Den som försöker undersöka saken närmare kommer dock inte långt utan sjunker plötsligt igenom mossan ned i kvicksanden. Man sjunker snabbt ned till midjan för att sedan sjunka långsammare. Ju mer man rör på sig, desto snabbare sjunker man. Det enklaste sättet att ta sig upp ur kvicksanden är att låta bli att röra på sig medans någon annan slänger ut ett rep och halar upp en.

Dink Glimmes rike

Vättekungen Dink Glimmes rike är ett mycket gammalt vättesamhälle som är i stort sett helt okänt för omvärlden. Boningen består av ett naturligt underjordiskt grottsystem som vättarna har bättrat på och utvidgat. Vättarna är inte speciellt intresserade av att hugga ut raka, fina gångar utan låter bergets egen skörhet avgöra var gångarna skall gå. Detta medför att vättarnas grottsystem för ett otränat öga ser helt naturliga ut.

Vättarna livnär sig på svampodling och getskötsel. Vatten får de från en stor underjordisk sjö. Den enda värmen är den naturliga jordvärmen. Människor skulle frysa i dessa temperaturer, men vättarna har en lägre kroppstemperatur och för dem är jordvärmen alldeles lagom.

De flesta vättar tillbringar hela livet i underjorden och ser aldrig marken ovanför. Undantaget är olika spejarvättar och vättar som beger sig upp till ytan för att samla ved. Vättarna kan se i totalt mörker men föredrar att använda ljuset från fluorescerande svampar för att lysa upp grottgångarna. Detta ljus påminner om månljus och är mycket behagligt för deras känsliga ögon. Eld använder de enbart för matlagning, smidesarbeten och gruvdrift, och de är inte speciellt förtjusta i vare sig det stickande ljuset eller den brännande hettan från elden.

Vättarna bedriver gruvdrift för att få järn och andra metaller till sina redskap och vapen. Gruvdriftens främsta syfte är dock att finna silver, den för alla vättar så hett eftertraktade metallen. Tyvärr lider Dink Glimmes rike sedan många generationer tillbaka av en total brist på silverfyndigheter.

Som alla vättesamhällen är Dink Glimmes rike till stora delar organiserat som ett kollektiv, det vill säga gruppens intressen går före individens. Vättarna lever i arbetslag med vissa bestämda uppgifter. Exempel på arbetslag är väktare, krigare, grävare, smeder, konstruktörer, tempeltjänare och hovtjänare. Man placeras i ett arbetslag så snart man har uppnått mogen ålder. Oftast utgår man ifrån vad individen är mest lämpad för, såvida det inte råder ett akut underskott av någon annan typ av arbetare.

Arbetslagets medlemmar hjälper varandra att uppfylla den arbetskvot som man har tilldelats. Männen specialiserar sig vanligtvis på arbetslagets direkta uppgifter medan kvinnorna lagar mat, sköter barnen och vårdar sjuka och skadade. En stark solidaritetskänsla råder inom gruppen, och om någon blir för sjuk för att arbeta ser de övriga till att arbeta hårdare. De vet ju att om arbetslaget inte uppfyller sin arbetskvot blir hela vättesamhället lidande. Äldre vättar som inte orkar arbeta längre tas om hand av de yngre. De får dock inte lika stora matransoner utan får oftast hålla sig till godo med rester och att slicka faten.

Med jämna mellanrum får de olika arbetslagens ledare audiens hos vättekungen i dennes tronsal och avlägger då rapporter om hur deras arbete fortskrider. Den kunglige rådgivaren ser efter i sina längor om de uppfyller de uppsatta målen. I så fall belönar vättekungen arbetslaget med extra matransoner eller något liknande, men i annat fall har förmodligen arbetsledaren några rejäla örfilar att vänta. Har arbetslaget gjort riktigt dåligt ifrån sig kan det sluta med någon typ av kollektiv bestraffning såsom sämre sovkulor eller offentlig prygling. Straffen är dock aldrig så hårda att de påverkar de bestraffades arbetsförmåga eftersom detta inte är gynnsamt för kollektivet. För tillfället är det grävararbetslagen som vättekungen är missnöjd med, och han har därför tilldelat dem de allra sämsta och mest otillgängliga sovkulorna.

Det finns ett fåtal vättar som står utanför de olika arbetslagen. Det är vättar med väldigt specialiserade uppgifter såsom sabotage och lönnmord. De innehar oftast helt egna sovkulor och deltar inte i det dagliga arbetet. De parasiterar på arbetslag som de tar mat ifrån utan att fråga. Ingen vågar protestera mot detta eftersom dessa vättar är fruktade och vanligtvis står kungen nära.

Det finns avsevärt fler män än kvinnor i vättesamhället. Bara de starkaste och mest dugliga männen i varje arbetslag får därför fortplanta sig. Bra arbetslag som uppfyller sina arbetskvoter får fler och fruktsammare kvinnor, medan dåliga arbetslag straffas med att fråntas en del av sina kvinnor eller, om det vill sig riktigt illa, få sterila kvinnor. Vissa privilegierade män såsom vättekungen får hålla sig med en helt egen grupp kvinnor.

Vättar som gör sig skyldiga till brott ställs inför vättekungen som utdömer alla straff. Straffet för lindrig stöld och olaglig fortplantning är vanligtvis att man fråntas olika förmåner såsom extra matransoner och bra sovkulor. Den som ställer till bråk, skadar andra, vägrar lyda eller är allmänt oregerlig isoleras i någon av de övergivna gruvgångarna tills han eller hon kommer på bättre tankar. Den som dräper någon annan måste ta på sig den dödes arbetsuppgifter utöver sina egna. En ledare för ett arbetslag kan undkomma detta genom att förflytta någon annan inom arbetslaget till den dödes arbetslag. Straffet för kuppförsök mot vättekungen är avrättning. Kuppförsök är i och för sig inte förbjudna. De behövs för att garantera att vättesamhällets ledare är den mest kompetente bland vättarna. Straffet för misslyckande är dock ofrånkomligen döden. Den som stjäl silver eller utsätter hela vättesamhället för fara döms alltid till det hårdaste straffet, nämligen att förvisas från vätteboningen och tvingas ut i dagsljuset.

Vättarnas organisationsförmåga avspeglar sig i deras stridsteknik. De inleder alltid sina strider med att ett flertal grupper be-

väpnade med slungor och kastspjut beskjuter fienden så att dessa tvingas söka skydd. Samtidigt smyger sig andra grupper beväpnade med närstridsvapen i form av klubbor, spjut, dolkar och kortsvärd närmare för att göra plötsliga överraskande anfall följda av snabba reträtter om vartannat. Denna gerillataktik tvingar fienden till att hålla sig på helspänn oavbrutet eftersom de inte vet när eller varifrån nästa attack kan komma. Vättarnas vapen är relativt outvecklade, men detta kompenserar de mer än väl med sin snabbhet och rörlighet. I närstrid är de dessutom extremt vildsinta och farliga. Om de kan hugger de bakifrån, men annars hugger de mot känsliga områden såsom ögonen eller biter i öronen och drar i håret. Sina vapen bestryker de ofta med olika typer av gift.

Vättarna är mycket förtjusta i att bygga olika typer av fällor, alltifrån trampsaxar och giftbestrukna törnesnår till spikgropar och kvicksandsgropar. Speciellt förtjusta är de i flyttbara fällor som snabbt och enkelt kan byggas ihop där de som bäst behövs. Genom att tvinga fienden till reträtt med sina ständiga gerilla-attacker kan vättarna lura fienden rakt in i ett område som de i förväg har preparerat med otaliga fällor. Sådana områden kan kraftigt decimera en hel här innan någon inser vad som händer. Sedan är det en smal sak för vättarna att nedgöra de få överlevande som finns kvar.

Vättarna är Mahktahtroende. De tillber dock inte Mahktah direkt utan istället ett antal av hennes utsända andar som är viktiga för deras liv i underjorden. De främsta av dessa är Haffnagg, silvrets ande, Blogg, stenens ande, och Zirguff, eldens ande. Vättarna utövar en slags kollektiv andebesvärjning. Ett arbetslag av andetalare leder tillsammans alla vättar i en gemensam andebesvärjning. Oftast går andebesvärjningen ut på att be en viss ande om något som hela samhället är i stort behov av just då. Varje grävararbetslag åtföljs alltid av en andetalare nere i gruvorna, dels för att lyssna efter Haffnaggs röst, dels för att kunna skydda arbetarna om de skulle råka gräva fram en ond ande ur berget. Det var länge sedan Haffnagg talade till dem, något som har haft en demoraliserande effekt på invånarna som tror att Mahktah är missnöjd med dem.

Fakta om Dink Glimmes rike

Kung: Dink Glimme.

Invånarantal: ca 800 invånare.

Befolkning: Vättar 100%.

Religion: Mahktah, i första hand en antal av hennes utsända andar.

Huvudnäring: Getuppfödning, svampodling.

Handelsvägar: Inga.

Import (i stort): Inget.

Export (i stort): Inget.

Militära resurser: 40 krigare och spejare organiserade i mindre grupper.

Känt för: Okänt.

Dink Glimmes rike

1. Huvudingång
2. Sidoingång
3. Boningsgrottor
4. Getfällor
5. Svampodlingar
6. Underjordisk sjö
7. Tempel
8. Tronsal
9. Skattkammare
10. Vättekungens privata kvarter
11. Timmerverkstad
12. Smedja
13. Fängelsehålor
14. Gruva



För information om vättarnas fysiska egenskaper, se "Monster & Varelser".

1. **Huvudingång**: Huvudingången är en ganska bred grottgång med högt i tak. Efter bara fem meter spärrar en stenport av gången. Porten kan bara öppnas inifrån genom att en tvärslå lyfts undan och stenen rullas åt sidan in i en skreva i stenväggen. Femton meter längre fram följer en likadan stenport. I anslutning till den del av gången som ligger mellan portarna finns ett skyttegalleri. Detta består av en lång, smal gång parallell med huvudgången. Ingången till skyttegalleriet finns innanför den inre porten. I skyttegalleriet vakar ständigt fem vättar, och skulle dessa få syn på inkräktare kan de skjuta vassa stenar och järnkulor med sina slangbellor via gluggar in till huvudgången. De kan också stänga igen den första porten med hjälp av en mekanism inne i skyttegalleriet och på så sätt stänga inne eventuella inkräktare mellan portarna.

   Innanför den inre porten lutar gången brant nedåt och ringlar sig fram och tillbaka. Här och var korsas den av andra gångar, och det är inte helt uppenbart vilken gång som är den rätta ned till vätteboningen. Tar man fel gång hamnar man i en av de många blindgångarna. I de flesta av dessa finns olika fällor, till exempel falluckor som låter en falla ned på vassa pålar, spjut som far ut ur väggarna när man trampar på lösa stenar och rullande klot som krossar en mot stenväggen vid blindgångens slut. Om vättarna i skyttegalleriet misslyckas med att stoppa inkräktarna tar de sig ut i huvudgången och flyr in i blindgångarna för att utlösa fällorna över inkräktarna när dessa följer efter. De kan också försöka lura in inkräktarna i någon av blindgångarna för att sedan låta ett järngaller falla ned bakom inkräktarna och stänga dem inne.

   Halvvägs ned till vätteboningen ökar huvudgångens takhöjd. Här finns en stor fladdermuskoloni. Om man för oväsen eller använder någon typ av ljuskälla skrämmer man med största säkerhet upp fladdermössen som då flyr nedåt gången till vätteboningen. Detta förvarnar vättarna om de ovälkomna besökarna.

2. **Sidoingång**: Sidoingången är en något smalare gång än huvudingången, men för övrigt är den mycket lik den förra. Tre vättar vakar ständigt i skyttegalleriet.

3. **Boningsgrottor**: Boningsgrottorna består av ett antal smala och vindlande grotthallar med mycket högt i tak. På olika höjder i väggarna finns oräkneliga cirkelrunda öppningar in till sovkulor, matberedningsutrymmen, förrådsutrymmen med mera. Man når dessa via repstegar och smala klippavsatser. Normalt sett används en sovkula av två till fem vättar medan matberedningsutrymmen, förrådsutrymmen och andra gemensamma utrymmen används av ett helt arbetslag. Vissa utrymmen nyttjas för enklare arbeten såsom skinnarbeten, sömnadsarbeten och reptillverkning. I en av boningsgrottorna finns en sjukstuga där de som råkat ut för svårare olycksfall vårdas. Vättar som drabbas av smittosamma sjukdomar vårdas inte här utan isoleras i övergivna grottgångar tills de antingen har dött eller blivit friska. Detta kan verka grymt men är en nödvändighet för att skydda vättesamhället mot större epidemier.

4. **Getfållor**: I några grottor håller vättarna grottgetter. Grottgeten är en småväxt getras som lever uteslutande på grottsvamp. Från getterna får vättarna mjölk och kött, gethår till kläder och rep, spillning som används som bränsle i eldstäder samt benkotor till vapen, redskap och prydnader.

5. **Svampodlingar**: Ett flertal grottor används till att odla olika typer av grottsvamp. Den vanligaste ätliga grottsvampen är en vit svamp inte helt olik champinjonen. Denna utgör vättarnas främsta näringstillskott. Andra svampsorter är röksvampar, fluorescerande svampar och hallucinogena svampar. Svamparna kräver en hög luftfuktighet, och vättarna har därför byggt ett konstbevattningssystem som förses med vatten från den underjordiska sjön. Som gödning används träck från fladdermössen. Vissa svampodlingar används för att föda upp olika typer av färglösa insekter, spindlar, mask och sniglar. Dessa småkryp innehåller mycket näring och är ett nödvändigt komplement till svampkosten.

6. **Underjordisk sjö**: Den stora, underjordiska sjön förses med vatten via ett flertal underjordiska vattendrag. Långa stalaktiter sträcker sig ned från grottaket och vidrör nästan sjöns vattenyta. Från denna sjö får vättarna sitt vatten. En del av sjön har delats av och används som fiskdamm.

7. **Tempel**: Templet består av en stor grottsal med ett antal grova stenpelare som håller uppe taket. Utmed väggarna och pelarna har man byggt smala träställningar som man kan sitta på så att alla skall få plats inne i templet. På ett högt stenpodium i templets mitt står gudastatyer av silver. De föreställer ett antal för vättarna viktiga andar. Varje staty är utformad som ett gigantiskt huvud med fyra vätteliknande ansikten som alla gör groteska grimaser. Man har prytt dem med juveler och bensmycken. I silverytan har man ristat in mönster som ser ut som tatueringar och fyllt i dessa med olika skarpa färger. De tre största huvudena föreställer Haffnagg, Blogg och Zirguff.

8. **Tronsal**: Tronsalen består av en cirkelrund grottsal i vars mitt vättekungen Dink Glimmes tron står. Tronen är gjord helt i silver och dekorerad med intrikata mönster. På vässade pålar utmed tronsalens väggar har man spetsat huvuden efter de som försökt sätta sig upp emot Dink. I tronsalen får de olika arbetslagens ledare audiens för att avlägga rapporter om hur deras arbete fortskrider. Här samlas även alla ledare när vättekungen utfärdar olika kungliga kungörelser.

9. **Skattkammare**: Ingången till skattkammaren ligger under tronen. Själva låset är dolt under en lucka i tronens sits och öppnas med en sexkantig nyckel som skall vridas om ett kvarts varv. Om man fortsätter att vrida om nyckeln ända till ändläget, det vill säga ett halvt varv, far ett antal vassa järnspjut ut ur tronens armstöd och underdel och riskerar att spetsa ben och buk på den som står framför tronen. Dessa spjut kan även utlösas med hjälp av en mekanism dold under en lucka i höger armstöd, något som Dink har utnyttjat vid ett flertal tillfällen då modiga men dumdristiga vättar försökt ta hans plats.

   När låset har öppnats kan man skjuta hela tronen bakåt och blottlägga en brant stentrappa under tronen. Trappan består av 30 steg. Om man trampar på steg 7, 12, 18 eller 23 krossar man röksvampar som placerats under dessa steg. Sporer-

Vättekungen Dink Glimme

Vätten Dink Glimme är 26 år gammal, väger 33 kg och mäter 98 cm. Han har på sig en vacker silverkrona, en vackert broderad dräkt, en kråsskjorta och snabelskor. I ena handen håller han en silverspira, och på hans fingrar sitter åtskilliga gnistrande ringar. Han tycker nog själv att han ger ett värdigt intryck, men i mänskliga ögon ser han mest absurd ut.

Dink tror på den starkes rätt och har blivit kung tack vare sin skicklighet som krigare. Han kan vara mycket hård, på gränsen till sadistisk, men är oftast rättvis i sina bedömningar. Han är svag för smicker och älskar pompa och ståt, åtminstone när han själv står i centrum för allas uppmärksamhet.

Dink har styrt sitt rike under många år, och under denna tid har riket blomstrat. Invånarantalet har ökat, getflocken är större än någonsin och avkastningen från svampodlingarna slår alla rekord. Den främsta orsaken till detta är att man har hållit en låg profil och sluppit problem med dvärgar och ytfolk. Dinks främsta prioritet är därför att hans rike även fortsättningsvis skall förbli okänt för omvärlden. Det enda smolket i bägaren är den relativt dåliga tillgången på silver. När han kom i kontakt med dvärgen Ungmar var hans första tanke att döda dvärgen. Snart insåg han dock att dvärgen inte ville vättarna något ont och att denne dessutom kunde förse honom med det så hett eftertraktade silvret. Därför lovade han att vakta dvärgens kista tills denne återvände med betalning i silver.

Rådgivare Gelko Huke

Vätten Gelko Huke är 21 år gammal, väger 28 kg och mäter 105 cm. Han har på sig en fånig hög hatt som han någon gång stulit från en förbipasserande rikeman. Han tror att den symboliserar vishet. Han har även på sig en lång, purpurröd, fodrad rock med vida ärmar.

Gelko är en feg stackare som gör allt för att undvika bråk. Han är dock mycket intelligent och har tack vare sitt framgångsrika intrigerande lyckats med att bli Dinks personlige rådgivare. Denna position ger honom många fördelar, inte minst att få välja i stort sett vilka kvinnor han vill och att inneha en helt egen sovkula. Han är mycket skicklig på att manipulera Dink för sina egna syften, men han vet att om han blir påkommen med att försöka lura vättekungen kommer dennes hämnd att vara snabb och brutal.

Gelko har vid ett flertal tillfällen lett mindre expeditioner utanför vättedalen på jakt efter silver och andra rikedomar. Genom att smussla undan mindre delar av de byten man kommit över har han lyckats bygga upp en ansenlig skatt som han har gömt inne i sin sovkula. Ofta sitter han uppe sent om dagarna och smeker ömt glänsande mynt, ringar och ädla stenar. Han har dessutom i största hemlighet gjort en kopia av skattkammarnyckeln och har planer på att smyga ned i skattkammaren för att njuta av anblicken av de fantastiska skatterna. Än så länge har han dock inte vågat göra detta.

na från svamparna sprids fem meter åt alla håll och har en sövande effekt på alla inom detta område. Det krävs ett svårt (Ob4T6) slag mot TÅL för att inte somna. Om slaget misslyckas somnar man efter en runda och sover en minut per poäng negativ effekt.

I den ganska lilla skattkammaren finns oerhörda rikedomar. Mycket är sådant som man genom tiderna har stulit från oaktsamma resande genom dalen, medan annat kommer från vättarnas egna gruvfyndigheter. Mest anmärkningsvärd är en hög med stora obehandlade ädelstenar samt en badbalja full med mynt från Mundanas alla hörn. Dink brukar roa sig med att bada i dessa mynt. Det finns inget silver i skattkammaren så när som på några ganska små gudastatyetter.

10. Vättekungens privata kvarter: I Dinks privata utrymmen finns bland annat ett sovgemak och ett harem. Sovgemaket domineras av en överdimensionerad himmelssäng med mjuka bolster och kuddar. På väggarna hänger vackra gobelänger med guldbroderier, och på golvet ligger flera lager med tjocka, mönstrade mattor. På en ställning mitt i sovgemaket vilar Dinks vapen och hans stridsmundering. I anslutning till sovgemaket finns en klädkammare full med kungliga dräkter och skor.

    I haremet bor Dinks kvinnor, för tillfället sju stycken. De har alla varsitt mindre sovgemak som ligger i anslutning till ett större, gemensamt utrymme där de kan vila på divaner och broderade kuddar. Haremskvinnorna arbetar inte utan har bara till uppgift att föda så många barn som möjligt. Ett arbetslag av hovtjänare passar upp på dem och på Dink.

11. **Timmerverkstad**: I timmerverkstaden bearbetar och förvarar vättarna det timmer som vedsamlararbetslagen har kommit över uppe på ytan.

12. **Smedja**: I smedjan finns en blästerugn i vilken vättarna utvinner metall ur den malm de bryter i gruvan. Metallerna använder de till redskap, vapen och smycken. Vättarna är mycket skickliga smeder, och med sina smala fingrar kan de tillverka otroligt vackra smycken, huvudsakligen av brons. Deras vapen och verktyg är inte lika framstående, vilket beror på att de inte förmår framställa tillräckligt rent järn.

13. **Fängelsehålor**: Vättarna har inga riktiga fängelsehålor, men om de tar inkräktare till fånga låser de in dem i en av de blindgångar där de brukar isolera oregerliga medlemmar av vättesamhället. Porten består precis som vid vätteboningens ingångar av en stor sten som kan rullas åt sidan när en tvärslå har lyfts undan.

14. **Gruva**: Gruvan sträcker sig långt ned i berget och grenar ut sig åt alla håll. De flesta av gruvgångarna ligger idag öde efter att fyndigheterna har sinat, men vättarna utvinner ännu en del järn-, koppar- och tennmalm. I ett desperat försök att finna ädlare metaller har de påbörjat ett antal nya schakt i gruvans botten, men ännu har de inte funnit några tecken på nya fyndigheter. Gruvdriften är inte helt olik



dvärgarnas även om vättarna inte använder sig av lika avancerade maskiner och hjälpmedel.

Övergivna gruvgångar används som gravar. Innan de döda läggs här tar man av dem alla kläder och andra tillhörigheter för att dessa inte skall förgås. Gravgångarna utsmyckas inte på något speciellt sätt och kropparna slängs bara i en stor hög.

Man förseglar alltid gravgångarna med ett stort stenblock och ber till dödens ande att denne skall hämta de döda så att de inte går igen. På stenblocket målar man alltid symbolen för dödens ande med hjälp av en speciell sorts fluorescerande silverfärg.

Mötet med vättarna

Om rollpersonerna kommer till dalen på dagen finner de förmodligen inte någonting. Vättarna håller sig gömda i sina underjordiska boningar eftersom de inte tål solen och ger sig under inga omständigheter ut i dagsljuset. Genom idogt sökande och en stor portion tur kan det dock hända att rollpersonerna finner någon av ingångarna eller posteringarna. Att smyga sig in är inte lätt eftersom en mindre grupp vättar ständigt vakar innanför varje ingång och postering. Får de syn på inkräktare springer en vätte iväg för att varna övriga vättar medan resten av gruppen stannar kvar och försvarar sig in i det längsta. Till att börja med väser de bara åt rollpersonerna att ge sig av, men om rollpersonerna inte hörsammar deras uppmaning tar de till våld. Om rollpersonerna skall lyckas smyga sig in i vätteboningen måste de på något sätt slå ut alla väktarna vid en ingång omedelbart innan vättarna hinner inse vad som sker.

Om rollpersonerna kommer till dalen på natten är risken mycket stor att de blir upptäckta av vättarna. Det krävs ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot Smyga för att de skall lyckas röra sig i dalen utan att vättarna märker något. Om vättarna upptäcker rollpersonerna smyger de ut ur sin boning och omringar dem i skydd av nattens mörker. Därefter smyger sig en mindre grupp närmare och väser åt dem att ge sig av från dalen. Om rollpersonerna tar till våld anfaller hela den vättestyrka på cirka 20 krigare som befinner sig ovan mark, och rollpersonernas chanser att undkomma är mycket små. I första hand försöker vättarna att fånga dem eftersom de vill utröna varför de befinner sig i dalen och om det finns fler inkräktare i närheten. Dessutom kan de alltid ha nytta av extra arbetskraft.

Om rollpersonerna försöker prata med vättarna tillkallas vättekungens rådgivare Gelko Huke. Gelko lyssnar på rollpersonernas historia och säger sedan att de kan få framföra sitt ärende för vättekungen. Han beordrar några vättar att sätta ögonbindel på rollpersonerna och för dem via huvudingången ned i den mörka underjorden till tronsalen där vättekungen Dink Glimme

Krigsbytet

Krigsbytet ligger i en stor sjömanskista som har tre liljor ingraverade i beslagen. De stora vapnen som inte får plats i kistan är invirade i tyg ovanpå denna. Vättarna har avlägsnat alla silverföremål ur kistan. De förnekar att dessa fanns där och kommer inte att ge tillbaka dem. Zabhir har avlägsnat Trollbane och de flesta värdefulla smyckena. Att sälja krigsbytet är ett både mödosamt och farligt uppdrag. Markisinnan Tre Liljor har anmält stölden, och hederliga handelsmän i Soldarn kan kanske räkna ut varifrån föremålen kommer. Om rollpersonerna misslyckas med ett lätt (Ob2T6) slag mot Tur när de försöker sälja krigsbytet till hederliga handelsmän kommer dessa att anmäla rollpersonerna till stadsvakten. Anpassa svårigheten på slaget beroende på hur stor del av krigsbytet och till vem och var rollpersonerna försöker sälja det. Att använda mynten eller ädelstenarna är helt ofarligt.

Föremål	Värde/st	Att värdera*
Bärnstenar (10 g), 5 st	50 silver	Ob3T6
Opal (5 g), 2 st	250 silver	Ob3T6
Pärlor, 15 st	140 silver	Ob4T6
Ornamenterad bredyxa, 1 st	300 silver	Ob4T6
Förgylld dolk med liten rubin i skaftet, 1st	400 silver	Ob5T6
Kortsvärd, 2 st	300 silver	Ob3T6
Stridsgissel med en kula, 1 st	500 silver	Ob3T6
Stridssvärd, 1 st	1000 silver	Ob3T6
Mynt: Guldmark, 3 st	160 silver	–
Mynt: Koppar, 297 st	0,1 silver	–
Mynt: Dukat, 1 st	160 silver	Ob1T6
Mynt: Gulddirham, 5 st	66 silver	Ob2T6
Mynt: Khali, 28 st	15 silver	Ob2T6
Mynt: Nakon, 11 st	12 silver	Ob2T6
Mynt: Kulg, 2 st	160 silver	Ob2T6
Mynt: Bakla, 5 st	68 silver	Ob2T6
Tenndosa, 1 st	10 silver	Ob2T6
Dräktspänne av guld, 1st	100 silver	Ob4T6
Röd sidenväst med guldbroderier, 1 st	200 silver	Ob4T6
Sidenfodrad mantel, 1 st	350 silver	Ob3T6
Fylld parfymflaska av kristall, 1 st	100 silver	Ob5T6
Kompass, 1 st	400 silver	Ob3T6
Liten förgylld spegel, 1st	500 silver	Ob5T6
Förgyllda tennljusstakar, 4 st	260 silver	Ob4T6
Förgyllda tenntallrikar, 12 st	60 silver	Ob4T6
Förgyllda tennmuggar, 9 st	62 silver	Ob4T6
Dryckeshorn med förgylld kant och guldfot, 1 st	1000 silver	Ob5T6
Öppen hjälm med ansikts-skydd, ornamenterad, 1 st	300 silver	Ob4T6
Stridslur i form av en valthornssnäcka, 1st	40 silver	Ob4T6

* Svårigheten att värdera föremålet.

Tabell DFSH-3: Krigsbytet

sitter på sin tron. Dink synar rollpersonerna med en kall blick. Gelko viskar rollpersonernas ärende i Dinks öra, och denne inser vad som skett, men eftersom rollpersonerna inte vet att Zabhir redan tagit delar av krigsbytet röjer inte Dink detta med en min. Istället begär han silvertackan som var den överenskomna betalningen. Eftersom rollpersonerna inte har denna måste de komma på någon annan betalning. Rollpersonerna får nu själva komma på en lösning, vilket kan vara alltifrån att betala med eventuella silverföremål de har i sin ägo (bara det motsvarar silvertackan i vikt) till att kidnappa vättekungen och begära krigsbytet som lösensumma (något som naturligtvis är extremt farligt).

Om rollpersonerna når fram till en överenskommelse med vättarna bär dessa upp kistan med krigsbytet ur skattkammaren. När rollpersonerna går igenom krigsbytet upptäcker de att detta redan har länsats på åtskilliga värdesaker, inte minst den artefakt som Ungmar beskrev för dem. Till slut medger vättarna att en gûrd som red på en otäck ulv redan har tagit en del föremål. Gûrden sade sig vara skickad av Ungmar och hade den överenskomna silvertackan med sig. Han tog inte med sig hela kistan eftersom den var för otymplig och verkade dessutom mest fascinerad av ett föremål i en träask. Med lite övertalning drar vättarna sig även till minnes att gûrdens namn var Zabhir. De vet inte vart han tog vägen efter detta. Vid det här laget lär rollpersonerna vara mäkta förbannade och hämndlystna på Zabhir.

Om rollpersonerna ställer till det så att de blir tillfångatagna förs de ned till fängelsehålorna och blir fråntagna alla sina tillhörigheter. De förses med fotfängsel av hårdläder som gör det omöjligt för dem att springa och sätts så småningom i arbete i gruvan. De tvingas att arbeta mycket hårt, och många vättar verkar dessutom njuta av att plåga dem. Rollpersonerna bör ganska snart inse att de kommer att tyna bort nere i underjorden om de inte försöker fly.

Att fly är inte lätt, men kanske kan de förhandla med Gelko Huke, den enda vätte som rollpersonerna lär kunna föra en vettig diskussion med såvida de inte talar sakhra. Om de utlovar Gelko en riklig belöning, och på något sätt kan garantera att den verkligen kommer honom till del, kan Gelko lösa upp deras fotfängsel och försämra bevakningen tillräckligt mycket för att de skall kunna fly. Gelko kan även ordna så att de kan ta sig förbi skattkammaren där de får en möjlighet att undersöka krigsbytet. Hans plan är att det skall se ut som om rollpersonerna har brutit sig in i skattkammaren och stulit både krigsbytet och en mängd andra dyrbarheter. Han låter dock inte rollpersonerna gå ned i skattkammaren utan släpar upp kistan med krigsbytet till dem med ursäkten att de bara kommer att utlösa de fällor som skyddar skattkammaren. Därigenom kan rollpersonerna bara få med sig själva krigsbytet medan han själv kan stjäla delar av de övriga skatterna. Rollpersonerna måste sedan fortsätta sin flykt genom en av de mindre gångarna. Gelko följer inte med själv utan stannar kvar för att stänga igen skattkammaren. På väg ut ur vätteboningen är risken stor att rollpersonerna utlöser några av fällorna i gångarna eller upptäcks av väktare, vilket kan leda till en hetsjakt upp till markytan och ut ur vättarnas dal.

CIREFALIERN

När rollpersonerna har insett att det föremål som Ungmar hade lovat att sälja till Rzalaroz saknas måste de bege sig till Talon och meddela de tråkiga nyheterna. Rzalaroz berättar då att det förlorade föremålet förmodligen är en mäktig artefakt som tiraksläktet har sökt efter under åtskilliga generationer. Rzalaroz misstänker att tirakerna tänker använda denna artefakt för att fördriva alla icke-tiraker från Takalorr.

Resan till Talon

När rollpersonerna lämnar vättedalen med resterna av krigsbytet attackeras de av markisens legoknektar, såvida inte rollpersonerna har upptäckt och eliminerat dessa i ett tidigare skede. Legoknektarna lägger sig i bakhåll för rollpersonerna i ett bergspass, och rollpersonerna har inget annat val än att försöka oskadliggöra dem.

Så snart rollpersonerna har klarat av problemet med markisens legoknektar finns det ett flertal saker de kan göra. De kan försöka spåra Zabhir, men detta kommer med största sannolikhet att misslyckas eftersom Ezeluntha är mycket skicklig på att röra sig genom skog och mark utan att efterlämna några spår. Det krävs ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot Spåra varje kilometer för att inte tappa bort spåret. Om rollpersonerna mot all förmodan faktiskt skulle lyckas spåra Zabhir till Rampor är detta en alltför stor och livlig stad med en alltför stor tirakbefolkning för att någon skall ha lagt märke till en ensam gûrd. Ezeluntha har naturligtvis hållit sig dold, så ingen har sett någon ulv heller.

Rollpersonerna kan även bege sig raka vägen till Talon för att söka upp Rzalaroz och för att överlämna den överenskomna delen av krigsbytet till Elianaklostret.

Mötet med Rzalaroz Cocetzi

När rollpersonerna når Talon är det en varm och solig dag. Från havet blåser en lätt kuling, och lukten av salt och tång är påtaglig i hela staden. Den välbefästa hamnen tycks kura ihop sig i skuggan från den väldiga stadsmuren. Vinden tar tag i segel och tåg och får dessa att slå kraftigt. Förutom en stor mängd handelsfartyg är större delen av Soldarns krigsflotta stationerad här, och verksamheten i hamnen är mycket livlig. Rollpersonerna måste tränga sig fram mellan hamnsjåare, sjömän och hästdragna kärror.

Hus Cocetzis handelsfilial består av en magasinsbyggnad som trängs med åtskilliga andra magasin. En smal trätrappa leder upp till ett litet kontor på andra våningen. Kontoret består av en främre och en bakre del, vilka skiljs åt av ett tungt, färggrant draperi. I den främre delen finns två skrivpulpeter, ett långt bord samt ett flertal bokhyllor i vilka det står oräkneliga liggare med räkenskaper. De aktuella liggarna ligger uppslagna på det långa bordet. Vid skrivpulpeterna sitter två cirefalier och arbetar flitigt. De har till uppgift att sköta handelsfilialens vardagliga ruljangs genom att hålla sig informerade om dagspriset på ett antal olika varor och göra inköp på order från Rzalaroz. Den huvudsakliga handeln består av ädelträ från Takalorr till Ciremelo och Talon, samt textilier och smidesvaror från Ciremelo och Talon till Takalorr.

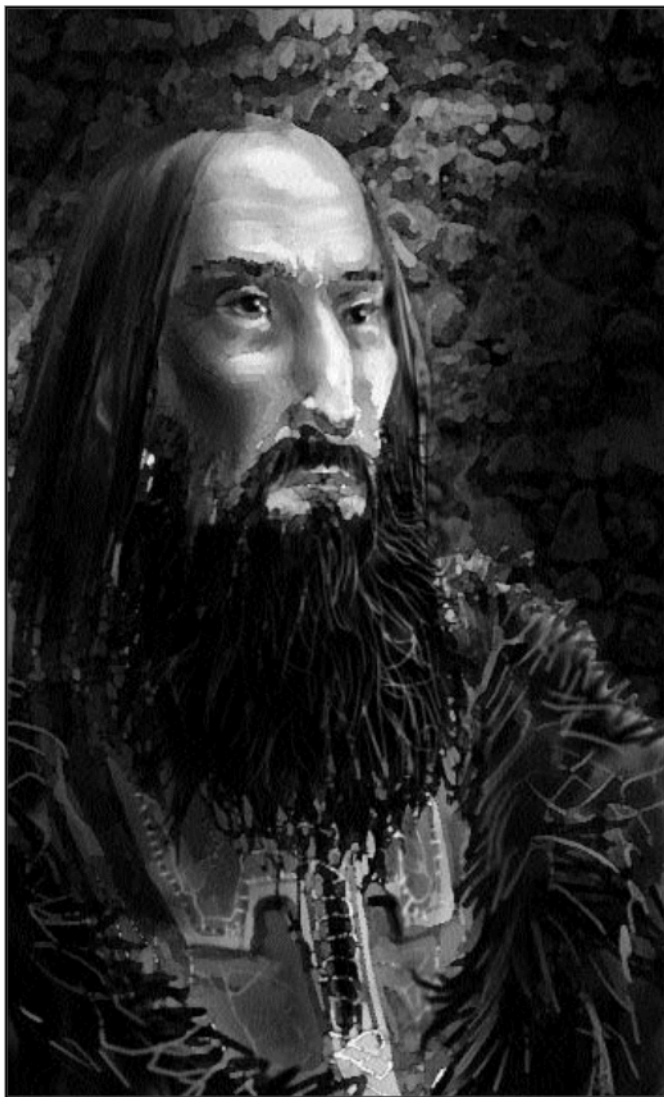
När rollpersonerna stiger in på kontoret och framför sitt ärende ber en av cirefalierna dem att vänta. Efter en stund blir de förda till kontorets bakre del där Rzalaroz väntar dem. Inredningen består av ett lågt bord omgivet av några broderade divaner. På golvet ligger vackra meloriska mattor. Rzalaroz tar för givet att de har kommit för att göra affärer och påbörjar därför sin vanliga sirliga affärsjargong med att prata om hus Cocetzis förmåga att leverera de bästa varorna till de bästa priserna. Ur en höghalsad ornamenterad kopparkanna häller han upp varmt vin i spröda vinglas med guldfot och räcker över dessa till rollpersonerna.

När rollpersonerna berättar att de har kommit för Ungmars räkning blir Rzalaroz exalterad. Han förklarar att han är beredd att ge rollpersonerna bra betalt för det föremål som Ungmar hade lovat honom. När de berättar att en gûrd har lagt beslag på föremålet blir han vit i ansiktet och ser svårt chockad ut. Det tar ett tag för honom att hämta sig, men så snart han har gjort det drar han för draperierna ordentligt och försäkrar sig om att de är ensamma. Därefter berättar han sin historia.

För dryga trettio år sedan, när Rzalaroz ännu inte hade tagit över ledningen av hus Cocetzis affärer, följde han med husets handelsfartyg på resor runtom Mundana för att lära sig så mycket som möjligt om det Cirefaliska samväldet och den handel som bedrevs. Då han befann sig på besök i staden Casemian i Gordrion fick han höra talas om en grupp tiraker som nyligen hade flytt från strafflägret Penzium. Det ryktades att de hade tagit sig till Casemian och var på jakt efter ett skepp.

Nästa natt blev det skepp som Rzalaroz reste med bordat av de fruktansvärda tirakerna. De tog kaptenen till fånga och beordrade mannarna att hissa seglen och ge sig av söderut. Ett annat skepp i hamnen anade dock oråd och slog larm. Innan man hade hunnit sätta segel bordade en cirefalisk vaktstyrka skeppet, och en våldsam strid utbröt. Tirakerna var alltför få och utgången var given. En av tirakerna tog tag i Rzalaroz och använde honom som mänsklig sköld, men en pricksäker cirefalisk vakt satte ett armborstlod djupt i sidan på tiraken. Tiraken säckade döende ihop, men med sina sista krafter greppade han tag i Rzalarozs arm och drog honom till sig. Med hat i blicken väste han fram sina sista ord: ”Snart… snart är den vår, och då kan inget stoppa oss!”. Sedan släppte han greppet, och livslågan lämnade hans ögon.

Rzalaroz hade varit skräckslagen under hela detta händelseförlopp, men när han äntligen lyckades lugna ned sig upptäckte han att den döde tiraken hade en ganska stor packning fastspänd på ryggen. Rzalarozs nyfikenhet tog över. Han rotade snabbt igenom packningen och fann en stentavla. Det fanns inskriptioner på den, men de var mycket otydliga och slitna av tidens tand. Det gick dock att urskilja en humanoid som höll upp någon typ av vapen. Från vapnet slungades blixtar som träffade de kringstående humanoiderna. Det fanns även ett antal skrivtecken som Rzalaroz inte kunde tolka. Han tog därför med sig stentavlan till sin hemstad



Rzalaroz Cocetzi

Cirefaliern Rzalaroz Cocetzi är 64 år, väger 67 kg och mäter 186 cm. Han är normallång för en cirefalier men ganska mager. Han har ett ganska typiskt cirefaliskt utseende med svart, yvigt skägg och höknäsa. Det mörka håret har förmodligen en gång i tiden varit långt och yvigt men är nu mycket glest. Hans fasta blick har mattats med åren och blivit mörk och ödesmättad. Huden är något vaxartad, och hans hälsa verkar en aning bräcklig. I höger öra sitter Cirzas ring. Klädseln består av dyrbara, rikligt broderade plagg, och han har svept in sig i en tjock björnfäll.

Rzalaroz har ägnat hela sitt liv åt att bygga upp familjens handelshus, men han har länge levt i skräck för att allt skall raseras. Detta gör honom till en mycket otrygg person som förväntar sig en katastrof i vilket ögonblick som helst. Han försöker upprätthålla en lugn och harmonisk fasad, men den som studerar honom noga kan notera de nervösa ryckningarna i ansiktet och hur han oavbrutet vrider händerna. Dessutom verkar han frusen trots det varma klimatet och björnfällen. Han är beredd att gå mycket långt för att skydda cirefaliska handelsintressen i allmänhet och sitt eget handelshus i synnerhet.

Ciremelo i Melorion där han fick hjälp att tyda inskriptionerna. På grund av att stentavlan var rätt illa åtgången var tolkningen osäker, men stentavlan verkade tala om en mäktig artefakt som kunde besegra hela arméer. Detta oroade naturligtvis Rzalaroz som anade att tirakerna sökte efter denna artefakt för att kunna inleda ett nytt krig mot Mundanas övriga raser.

Han fick inte tid att undersöka detta vidare eftersom hans fader dog och han fick ta över familjens affärer. Detta gjorde han med stor framgång, och allt var väl till en dag tio år senare då stentavlan försvann spårlöst från hans hem i Ciremelo. Han blev mycket skrämd av händelsen. Hade tirakerna varit så idoga att de sökt efter stentavlan i tio år? Och dessutom lyckats lokalisera den? I så fall måste deras sökande vara organiserat av någon som var mycket angelägen om att finna artefakten. Rzalaroz började nu försiktigt höra sig för via sina affärskontakter i Tiban, men märkte snart att folk blev mycket tillknäppta när han tog upp ämnet. Han lyckades dock få reda på att någon eller några då och då sände ut expeditioner runtom Mundana för att söka efter något. Han märkte även av en stor främlingsfientlighet inom vissa kretsar, och Rzalaroz drog nu slutsatsen att tirakerna planerade att slänga ut alla andra raser från Takalorr med hjälp av den mäktiga artefakten.

För ett år sedan fick han höra talas om ett tirakskepp som hade gått under i Korsarkrigen i strid med en viss markis Tre Liljor. Tirakskeppet hade försökt fly, men när man blev upphunna av markis Tre Liljors skepp stred man till siste man. Rzalarozs intuition fick honom att misstänka att skeppet kanske var en av de hemliga expeditionerna. Han skickade ett brev till markisen, men svaret dröjde. När det väl kom var det från markisinnan Tre Liljor. Hennes man var död och hennes rikedomar stulna. Hon bekräftade att det i krigsbytet från tirakskeppet hade ingått ett föremål som skulle kunna motsvara det föremål Rzalaroz sökte. Hon misstänkte att den som var skyldig till stölden var markis Silverhjärta, men hon saknade hållbara bevis.

Rzalaroz började själv undersöka saken. När han fick veta att markisens ekonomi fortfarande var extremt dålig, och att markisens egen bror och dennes väpnare hade slutat i markisens tjänst, misstänkte Rzalaroz att brodern och väpnaren hade stulit krigsbytet av markisen. Rzalaroz skickade ut ett flertal brev till sina affärskontakter runtom i Soldarn och efterlyste Hadar och Ungmar. När han fick svar från hus Apelmoarna i Järnberg reste han omedelbart dit och träffade Ungmar. I snart fyra månader har han nu befunnit sig i Talon och spänt inväntat ett meddelande från dvärgen.

Med anledning av det som rollpersonerna har berättat för Rzalaroz misstänker han att gûrden kommer att föra artefakten till Takalorr. Han är beredd att ge rollpersonerna bra betalt, närmare bestämt 1000 silvermynt samt varor värda 5000 silver, för att de skall ta reda på vem gûrden tänker överlämna artefakten till och återta den innan det är för sent. Han kan även ordna med överfart till Takalorr. Detta tar ett par dagar, så han föreslår att rollpersonerna tar in på ett värdshus i mellantiden.

KAPITEL TRE

TROLLBANE



BINDERAKKEN TRODDE KNAPPT sina öron. Den arrogante gûrden med sin fåniga, avhuggna hårpiska satt där på sin ulv och beordrade honom och alla andra i byn att lämna gûrderna i fred. Han kände ansiktet hetta av vrede, men lyckades intala sig själv att ta det lugnt. De patetiska gûrderna var inte värda hans ilska, och folk skulle bara skratta åt honom om han började jaga efter dem. Ett exempel behövde dock statueras.

Han beordrade två av sina krigare att ta fast den upproriske gûrden och prygla honom. De två tycktes ha väntat på denna order och började genast stega fram mot gûrden. Gûrden höjde då snabbt en lång stav med ett taggigt metallföremål på. I dess mitt satt en blodröd rubin, och av någon anledning fick binderakken onda aningar vid åsynen av denna.

I nästa ögonblick kände han en lätt yrsel, och han tvingades ta ett steg åt sidan för att inte tappa balansen. Orolig för att någon kunde ha sett det hela såg han sig snabbt omkring. Till sin förvåning upptäckte han att de som stod närmast verkade druckna. De vinglade omkring och höll sig om huvudet.

I nästa ögonblick smärtade det till i bakhuvudet som om någon hade kört in ett glödgat järn. Chockad letade han efter ett sår med handen men fann inget. Då kom en ny attack, och ännu en. Den fruktansvärda smärtan fick honom att falla ihop på marken. Blod började rinna ur munnen, ur näsan, ja, till och med ur öronen. Allting blev rött, och huvudet kändes som om det brann. Han vrålade.

TIBAN

I sällskap med Rzalaroz reser rollpersonerna till Takalorr. I Tiban kan de göra efterforskningar för att finna ledtrådar till vart Zabhir har tagit vägen. Så småningom kommer de i kontakt med schamanen Nekkma Andeblidare och får höra legenden om den artefakt de söker. Den kallas Trollbane och är inte alls ett vapen som tirakerna kan använda mot icke-tiraker utan tvärtom ett vapen som kan användas mot tiraker och trukher.

Takalorr

Den tirakiska rasens starkaste fäste, ögruppen Takalorr, består av huvudön Takalorr, ön Kalarr och ett antal omkringliggande småöar. Öarna är geologiskt sett ganska unga, och det finns ännu åtskilliga aktiva vulkaner och varma källor i området. Stora delar av huvudön är täckt av tropisk regnskog. Djurlivet här är rikt, och det finns oräkneliga fågelarter, apor och vildsvin. Här lurar även många faror. Förutom giftiga ormar och krokodiler kan man ha oturen att stöta på jättespindlar, sumpmonster och kamorfer. Dessutom härjar tropiska febersjukdomar i det varma, fuktiga klimatet. Den som känner skogen väl kan leva gott här, men för de flesta är detta ett ogästvänligt område.

Vid Tibanbukten finner man ögruppens mest behagliga levnadsförhållanden. Bukten är lättseglad, och tillgången på fisk är god. Här finns den välsmakande borslanfisken, den svårfångade jättesvärdfisken samt plammusslan av vilken man tillverkar en av Takalorrs främsta exportvaror, nämligen plammbrännvinet. Om natten kan man ofta skåda trolska mareldar under buktens vatten. Enligt tirakiska legender är detta återskenet från demoniska städer under vattnet. Det sägs att sjömän som har seglat genom marelden har drabbats av vansinne, hoppat överbord och drunknat. Det finns gott om pirater i området, men själva bukten är fredat område.

Den främsta tirakätten på Takalorr är Bazirk. Man lever huvudsakligen i byar utmed kusten eller längs farbara floder. Varje by, vanligtvis kallad stam, styrs av ett råd bestående av de mest framstående personerna från stammens familjer. Rådet leds vanligtvis av familjemodern, trokkan, från stammens starkaste familj, och stammens schaman agerar som hennes rådgivare. Rådets möten blir ofta väldigt stormiga eftersom man går handgripligt tillväga för att avgöra frågor där det råder oenighet. Stammedlemmarna äger olika rang beroende på yrkesskicklighet, rikedom och så vidare. Högst på skalan återfinns ofta fruktsamma kvinnor och elitkrigare. Längst ned återfinns slavarna. Stammens krigsledare, binderakken, leder krigarna i strid mot andra stammar. Tirakerna tillber Mahktah, mörkrets härskarinna och alla tirakers moder. Centralt för Mahktahdyrkan är den starkes rätt samt fortplantning för att garantera tiraksläktets fortlevnad. Schamaner håller kontakt med andar som Mahktah sänder för att hjälpa och vägleda sina barn.

Tirakerna talar sakhra. Läs- och skrivkunnigheten är låg, och man har inget eget skriftspråk. Man handlar med trugg som har samma värde som en melorisk dinar. En drock motsvarar en florin, och en kulg motsvarar en dukat. En bakla är en ett pund tung bronsplåt värd 68 trugg. Den har ett hål i varje hörn så att man skall kunna trä ihop flera bakla till en sorts primitiv plåtrustning. Tirakerna saknar tideräkning.



Tiban

Längst in i Tibanbukten ligger Tiban, Takalorrs enda riktiga stad. Staden är känd för sin stora hamn via vilken större delen av Takalorrs handel med omvärlden sker. Det finns inget skatte- eller tullsystem i staden, ett faktum som har lockat till sig många utländska handelsmän och gjort Tiban till en mångkulturell stad. Förutom en stor andel Bazirktiraker finns här åtskilligt med folk från Asharinahalvön och andra mer avlägsna delar av Mundana. Tiban har inget enhetligt styre utan precis som i mindre samhällen har varje tirakstam ett råd där de lokala familjernas överhuvuden beslutar om stammens förehavanden. Den enda antydan till centraliserat styre är köpmannarådet i vilket ungefär hälften av stadens familjer äger representation. Rådet leds av hus Rezas överhuvud. Det finns inte någon allmän lag, och alla köpmän och handelshus håller sig därför med privata garden som fungerar som rättskipare. Detta leder ibland till blodiga konflikter mellan olika handelshus.

Resan till Tiban

Två dagar senare kontaktar Rzalaroz rollpersonerna. Han har då ordnat med överfart från Talon till Tiban på ett av handelshusets fartyg, en tvåmastad kogg vid namn Stjärnföljare med en helt igenom cirefalisk besättning. Rollpersonerna får dela på ett par ganska trånga hytter. Rzalaroz följer själv med eftersom han vill vara nära händelseutvecklingen. Resan förlöper utan incidenter och tack vare gynnsamma vindar når de Tiban efter bara tre dygn. På väg genom Tibanbukten ser de en och annan tirakisk fiskebåt, och de passerar musselbankar där tiraker dyker efter musslor, vilka de lägger i stora håvar som hänger från båtarnas sidor. Fågellivet är rikt i hela bukten.

Det första de ser när de närmar sig Tiban är Krotzbergens snötäckta toppar. Så småningom kan de även urskilja den täta djungeln som löper som ett grönt band mellan bergen och Tibanbuktens vatten. Fukt stiger upp ur den varma djungeln och glider fram strax ovanför trädtopparna. Själva Tiban ligger väl skyddat mellan två berg. Staden är kuperad, och mellan de många trähusen och slingrande, leriga vägarna finns gott om växtlighet, vilket ger staden ett grönt och lummigt utseende. De mest framträdande byggnaderna är det nybyggda fyrtornet i hamnen och det gamla palatsområdet där en gång i tiden konung Bazirk härskade. Tibans hamn är väldigt oorganiserad, och handelsfartyg och fiskebåtar ligger om vartannat. Från hamnområdet löper sluttande gator upp mot innerstaden och palatsområdet.

Fakta om Tiban

Invånarantal: ca 6000 invånare.

Befolkning: Bazirktiraker (45%), Asharier* (39%), Jargier (8%), Marnakhtiraker (5%), Frakktiraker (2%), övriga (1%).

Religion: Mahktah (44%), Den samoriska läran (32%), Daak (14%).

Huvudnäring: Handel.

Handelsvägar: Sjövägen till Melorion, Damarien, Västmark och Soldarn. Även fjärrhandel med det jargiska kejsardömet och Consaber.

Import (i stort): Vapen, tyger, smidesvaror, öl, spannmål.

Export (i stort): Tibanpurpur, timmer, exotiska träslag, brännvin, fisk, lyxvaror, metaller, ädelstenar.

Militära resurser: Handelshusens garden. Mindre flottstyrkor, pirater och eskortfartyg ligger ständigt i hamnen.

Känd för: Tirakernas "huvudstad".

* Innefattar folk från hela Asharinahalvön, det vill säga asharier, damarier, soldier och västmarkare.



Tiban

1. Mahktahs berg
2. Khaggarrtoppen
3. Fyrtornet
4. Hus Rezas palats
5. Mahktahtemplet
6. Zoriánordens borg
7. Hus Cocetzis handelsfilial
8. Hus Rezas magasin
9. Halgu Guldtands butik

Stjärnföljare lägger till i den västra delen av hamnen vid en av alla de mer eller mindre stabila träkajer som sticker ut i vattnet. Rzalaroz för sedan rollpersonerna till hus Cocetzis handelsfilial.

Hus Cocetzis handelsfilial i Tiban är större än den i Talon. Den är belägen på den västra sidan av hamnen och består av ett flertal magasinsbyggnader, ett stall, några redskapsbodar och ett boningshus i två våningar. De hopträngda byggnaderna är av trä och ramar in en liten och oftast lerig innergård. I anslutning till boningshuset finns en liten trädgård med en fiskdamm och några statyer. Filialen leds av Rzalarozs bror Lazar. Dennes dotter Rizma sköter många av handelshusets kontakter med den lokala befolkningen. Utöver dessa finns här tio anställda.

När sällskapet anländer rusar Lazar dem till mötes. Han verkar uppjagad och visar bara rollpersonerna ett förstrött intresse. Lazar ber att få tala med sin bror i enrum, och snart får Rzalaroz fullt upp med de lokala affärerna. Ett consabriskt handelshus, hus Talhairn, försöker nämligen ta över en del av hus Cocetzis ädelträleverantörer i Tiban. Rollpersonerna tilldelas sovrum med myggnätsförsedda sängar. Därefter ber Rzalaroz dem att själva ta reda på vart Zabhir tagit vägen. Till sin hjälp får de Rizma som känner Tiban väl. Hon kan visa rollpersonerna runt och tolka åt dem när så behövs.

Lazar Cocetzi

Cirefaliern Lazar Cocetzi, Rzalaroz yngre bror, är 45 år, väger 61 kg och mäter 172 cm. Hans vältrimmade skägg är klippt i en skepparkrans. I höger öra har han Cirzas ring. Han har en ganska snobbig hållning med näsan i vädret. När han går tycks han trippa fram, vilket beror på att han oftast går och står på tårna i något slags ynkligt försök att verka längre och mer imponerande än han är. Han försöker hävda sig i de flesta diskussioner, vilket förmodligen beror på att han är den fjärde och yngsta brodern och alltid har kommit i sista hand. Han har aldrig förstått sig på sin brors besatthet av att hitta någon gammal bortglömd artefakt och är inte speciellt förtjust i rollpersonernas uppdykande eftersom detta bara verkar spä på Rzalaroz villfarelser. Han gör därför sitt bästa för att hålla brodern ifrån rollpersonerna och tänker inte på några villkor låta Rzalaroz försumma handelshusets affärer.

Rizma Cocetzi

Cirefaliern Rizma Cocetzi, Lazars dotter, är 22 år, väger 49 kg och mäter 170 cm. Hon har mörkt lockigt hår och en bestämd uppsyn, vilket förstärks av den långa, raka näsan. I hemmet klär hon sig i vackra broderade klänningar, men när hon rör sig på Tibans gator föredrar hon byxor och kläder av ett mer manligt snitt. I höger öra har hon Cirzas ring. Hon är en rättfram person som säger precis vad hon tycker. Hennes mor dog när hon var ung, och hon är Lazars enda barn. Hon vet att hennes fader hade föredragit en son och har hela livet fått anstränga sig för att leva upp till faderns nästan omöjliga krav på henne. Hon talar sakhra och ansvarar för att anlita hamnsjåare och tirakiska vakter, ett måste för att handelshuset skall fortsätta att stå på god fot med den lokala tirakbefolkningen. Hon högaktar sin farbror och visar mer än gärna runt rollpersonerna i Tiban när hon blir ombedd om detta.

Efterforskningar i Tiban

Om rollpersonerna frågar runt i hamnen efter fartyg som kommit in från andra ställen än Takalorr på sistone får de till slut kontakt med tiraken Volkvar, styrman på den lilla enmastade kagan Hanezel. Volkvar är en erfaren sjöman med ett väderbitet ansikte, ett långt ärr över vänster sida av skallen och endast två fingrar på höger hand. Han kan berätta att Hanezel nyligen var i Rampor i Västmark för att sälja en last med blåsfiskblåsor. Detta tillfälle sammanfaller tidsmässigt med det tillfälle då rollpersonerna befann sig i vättarnas dal. Dagen innan Hanezel skulle avgå till Takalorr dök en gûrd upp och tog hyra på båten. Han betalade med guld, vilket förvånade Volkvar. Dagen därpå dök gûrden upp med en ulv och var ganska stöddig. De flesta ombord retade sig på honom, men ulven vakade oavbrutet över honom så ingen vågade göra något. Gûrden hade med sig en välfylld ryggsäck som han aldrig släppte ifrån sig. Väl i Tiban gick han snabbt av båten och försvann in i stadens gytter.

Om rollpersonerna frågar runt bland Tibans guldsmeder kommer de snart i kontakt med den tirakiske guldsmeden Halgu Guldtand. Halgus kombinerade butik och verkstad är belägen i en smal gränd djupt inne i de livliga hantverkarkvarteren. Butiken är öppen mot gatan. Halgu sitter böjd över ett litet bord och håller på med att finputsa en rejäl guldring. Vid hans fötter kryper hans tjänargûrd omkring och ser till att inga guldspån går till spillo. Halgu är relativt kraftig men år av sittande arbete har krökt hans rygg. I jämförelse med kroppshyddan är hans händer nästan rörande små och extremt flinka. Han ler ofta, och vänder gärna sin guldbete mot dem han talar med.

När rollpersonerna frågar Halgu efter en gûrd som har sålt av värdefulla smycken kliar han sig eftertänksamt på hakan samtidigt som har plirar illmarigt på rollpersonerna. Så fort de inser att de skall ge honom en liten dusör för besväret berättar han glatt att en gûrd var i hans butik för några dagar sedan. Gûrden ville sälja ett flertal mycket vackra smycken å sin husbondes vägnar men vägrade avslöja vem denne var. Halgu lyckades förhandla till sig ett acceptabelt pris, dock inte alls så förmånligt som han hade hoppats på eftersom gûrden var mycket förslagen i köpslåendets konst. Han vill inte ange den exakta summan men antyder att den skulle räcka till att utrusta ett mindre krigsband. Om rollpersonerna ber honom att beskriva gûrden överensstämmer beskrivelsen med Zabhir. Halgu lade speciellt märke till gûrdens tatuering i form av ett ulvtassavtryck och ett gûrdersvärd. Denna bärs bara av hus Rezas ulvryttare.

Hus Reza har ett ulvryttarförband som utbildas av tiraken Hvorakk Enarm. Hvorakks främsta kännetecken är att vänsterarmen slutar vid armbågen. Underarmen slets av för många år sedan utav en ulv. Ulven blev dock inte långlivad. Samtidigt som den tuggade sig igenom Hvorakks vänsterarm fick Hvorakk tid till att sträcka sig efter sin tirakkrok med vilken han genomborrade ulvens skalle. Hvorakk är totalt orädd och en av de få personer som vågar skälla ut en ulv. Hans uppgift är att lära hus Rezas ulvryttare olika stridstekniker och taktik. För tillfället arbetar han med en

ganska nysammansatt grupp ulvryttare eftersom den gamla gruppen inte kom tillbaka från Nekkma Andeblidares senaste expedition. Utbildningen sker huvudsakligen på den gård som ligger i anslutning till hus Rezas residens, det gamla palatset inne på Tibans palatsområde.

Hvorakk visar inte något större intresse av att tala med rollpersonerna förrän de nämner något om en ulvryttare som skulle ha överlevt ett sjöslag. Då beordrar han gûrder och ulvar att ta rast för att sedan lyssna till rollpersonernas ärende. Han kan bekräfta att en gûrd vid namn Zabhir har varit anställd av hus Reza och att denne reste norrut på ett av husets handelsfartyg. Han kan även berätta att Zabhir kommer från Shardors stam, en Bazirkstam som bor cirka tolv mil uppför Kharlahûrafloden. Han känner inte till något om några artefakter eller liknande och berättar inte något om någon expedition. Så snart rollpersonerna har avlägsnat sig kontaktar Hvorakk Nekkma och berättar vad rollpersonerna har sagt.

Om rollpersonerna frågar runt i Tiban efter legender och artefakter får de veta att den vise schamanen Nekkma Andeblidare vet mer än någon annan om dylika ting.

Mötet med Nekkma Andeblidare

Så småningom lär rollpersonerna komma i kontakt med Nekkma. Om de inte söker upp honom själva får Nekkma vetskap om deras undersökningar och skickar bud efter dem. Om rollpersonerna vägrar hörsamma kallelsen skickar Nekkma några välrustade tempelkrigare för att hämta dem. Dessa attackerar på natten. De har fått order om att inte skada rollpersonerna, så de fångar in dem med nät och för dem sedan till Nekkmas residens i Mahktahtemplet.

Mahktahtemplet är det enda kända tempel som rests i gudinnan Mahktahs namn. Det består av två svarta tvillingtorn som reser sig 20 meter upp mot himlen. Kring tornen har man uppfört en jättelik träbyggnad som påminner om ett förvuxet långhus. Templet är endast öppet nattetid, och då sitter tiraker inne i den stora hallen och väntar på att få audiens hos någon av templets schamaner. När de får audiens måste de betala 20 trugg för varje påbörjat glas (halvtimmas) andebesvärjning.

I det södra tornet finns en stor staty av Mahktah tillverkad av samma svarta sten som tornen. Mahktahs nakna kroppshydda är voluminös, och huden är täckt med ärrtatueringar. Hon har fyra armar. I den första handen håller hon en skål med pärlor, i den andra en ornamenterad yxa och i den tredje en silverflöjt. Den fjärde handen är försedd med långa klor. Omkring statyn bränner hennes tillbedjare fränt doftande blad och placerar olika gåvor i form av mat, rusdrycker, jaktbyten och ibland till och med troféer från fällda fiender. Krigare som ber Mahktah om styrka att besegra sina fiender slaktar ofta något mindre djur



för att stänka dess blod över sig själva och statyn och sedan dansa en vild krigsdans. Statyn är mörk av blod från åtskilliga djuroffer. En trappa leder upp till tornets topp där man får en fantastisk utsikt över Tiban och den angränsande djungeln.

I det norra tornet finns schamanernas bostäder samt en trappa ned till de underjordiska tunnlarna under templet där själva andebesvärjningen äger rum. Ingången bevakas ständigt av två tempelkrigare. Med jämna mellanrum dyker gûrder klädda i svarta kåpor upp och ledsagar de som sökt audiens ned under templet.

Nekkmas bostad finns högst upp i det norra tornet. Rollpersonerna förs hit av tempelkrigarna och släpps in i ett rum med en stor trätron och ett antal rejäla pallar i en halvcirkel framför denna. Skinn med påmålade schamanistiska motiv hänger på väggarna tillsammans med groteska trämasker prydda med ädelstenar och färggranna fjädrar. Vid ena väggen finns ett litet altare med en Mahktahstatyett, och vid den motsatta väggen finns en stor fågelbur med ett flertal färgglada småfåglar som kvittrar förnöjt. Genom ett fönster ser man ut över Tibans gytter av hustak.

Nekkma sitter på tronen och bjuder artigt rollpersonerna att slå sig ned på pallarna framför honom. Därefter börjar han fråga ut dem om deras ärende i Tiban. Om de ljuger inser förmodligen Nekkma detta. Nekkma vet genom sina kontakter i Tiban precis vilka personer rollpersonerna har talat med och vilka frågor de har ställt. Han ber dem då att tala sanning. Om de fortsätter att ljuga tillkallar han tempelkrigarna som spärrar in rollpersonerna i en underjordisk kammare. Här får de sitta tills de berättar vad de vet eller kommer på ett sätt att fly. Om de så småningom berättar sanningen försätter Nekkma dem på fri fot efter att ha beordrat dem att omedelbart lämna Tiban.

Om rollpersonerna sanningsenligt berättar vad de vet för Nekkma funderar han ett tag innan han för dem ned i tunnlarna under templet. Tunnlarna består av vidsträckta, mörka stenvalv upplysta av enstaka facklor. Här och var under valven syns schamaner i färd med att åkalla andar. För övrigt råder ett becksvart mörker. Mörkret tycks iaktta en, och stirrar man in i det tillräckligt länge kan man ana någonting som rör sig. Rollpersonerna förs till en låg kammare. Om rollpersonerna tidigare har ljugit eller inte uppträtt tillförlitligt nog sträcker Nekkma fram en gyllene bägare mot dem. Han säger att de måste intaga drycken i bägaren av rituella skäl. Den tjocka drycken har en metallisk, kväljande smak, och en känslig person kan bli illamående.

Nekkma går sedan fram till ett stenbord på vilket två gamla stentavlor med knappt skönjbara bildinristningar vilar. Han förklarar bildernas innebörd. Den ena stentavlan visar en person som tillverkar ett föremål. Det är den onde magikern Istrin

Legenden om Trollbane

I uråldrig tid skapade Mahktah en stor skara grottroll att befolka Mundanas yta. Hon skapade även gûrderna, vilka var tänkta att fungera som grottrollens tjänare. När det visade sig att det fanns för få grottrollshonor förgrep sig hanarna på gûrderkvinnorna. De gûrderkvinnor som blev havande och lyckades överleva havandeskapet födde storvuxna söner och döttrar – detta var tirakerna. Grottrollen förgrep sig snart även på tirakkvinnorna och dessa födde ännu större söner och döttrar – detta var trukherna. Därefter begränsade Mahktah grottrollens brunstperiod till ett par dagar i början av maj, och inga nya raser skapades.

För länge sedan hotades tirakernas existens av ”fienden”. Fienden kommenderade en hord av demonyngel, de så kallade Urkhath. Dessa ondskans väsen ödelade stora delar av Mundana och utplånade allt levande i deras väg. Men tirakerna var ett segt släkte med en obändig vilja, och trots stora förluster vägrade de ge upp. De bildade små motståndsgrupper som snart växte och blev till stora arméer. Mahktah själv blev imponerad av tirakernas kämpaglöd och steg ned på Mundana för att bistå dem i deras kamp. Detta fick krigslyckan att vända, och sakta men säkert började tirakerna att befria de landområden som Urkhath hade besatt.

Desperata sökte Urkhath efter något som kunde få vågskålen att åter väga över till deras fördel. I sin tjänst hade de en magiker vid namn Istrin Likätare. Han hade fått detta namn därför att det sades att han återuppväckte döda och gjorde dem till sina slavar genom att äta av deras döda kött. Istrin fick nu i uppgift av Urkhath att tillverka det ultimata vapnet i kampen mot tirakerna. I flera år arbetade Istrin på detta vapen, alltmedan kriget rasade vidare och Urkhaths position blev alltmer trängd. Till slut var vapnet klart, och Istrin kallade det Trollbane. Detta var ett fruktansvärt vapen med förmåga att skapa en magisk storm som förbrände alla varelser med grottrollsblod i ådrorna.

Tirakerna hade dock blivit varse magikerns göromål. Då Istrin skulle överlämna Trollbane till en av demonerna förföljde några modiga schamaner denne till Istrins hemliga tillhåll. De attackerade tillhållet, och innan den överraskade Istrin förstod vad som hände hade de bundit hans ande i en fetisch. I tumultet försvann emellertid Trollbane spårlöst. Man misstänkte att någon av Istrins tjänare hade flytt med artefakten. Kriget rasade dock vidare, och det fanns inte tid till att fundera mer på detta. Istället koncentrerade man sig på att besegra de hatade Urkhath, och trots att marken färgades röd av alla fallna tirakkrigares blod gav man inte upp. Till slut var segern ett faktum, och Mahktah spärrade in de besegrade Urkhath i tjugo och tjugo tempel. Dessa lät hon vindens ande, Orgga, sprida till Mundanas alla hörn.

Efter kriget inledde en grupp schamaner sökandet efter Trollbane. Ansvaret för sökandet fördes vidare från mästare till lärjunge, och oräkneliga expeditioner skickades till Mundanas mest avlägsna hörn. Många gånger trodde man sig vara nära målet, och lika många gånger insåg man att man hade följt ett villospår. Idag leds sökandet av Nekkma Andeblidare. Den senaste expeditionen sändes ut för sju år sedan till Mitheraskogen. Den borde ha återvänt för länge sedan, men eftersom så inte har skett har den antagits förlorad, och man håller nu på att rusta upp en ny expedition.

Likätare i färd med att tillverka Trollbane. Den andra stentavlan visar en person som sätter Trollbane på ett altare. Det är Istrin som håller på att aktivera artefakten. Nekkma förtäljer nu hela legenden om Trollbane.

När berättelsen är till ända säger Nekkma att han misstänker att Zabhir är ute efter att revoltera mot tirakerna och trukherna med hjälp av Trollbane. Enligt myten rinner det ju inte grottrollsblod i gûrdernas ådror, och de skulle därför inte påverkas av denna. Han tvivlar på att Zabhir har för avsikt att använda Trollbane såvida han inte blir tvingad. Förmodligen tänker han använda artefakten som ett terrorinstrument. Det kan dock finnas sätt att använda artefakten i begränsad skala. Hur som helst utgör den ett alltför stort hot mot tirakerna för att en gûrd skall få ha den i sin ägo. Nekkma vill därför få tag i Trollbane och förstöra den. Om artefakten visar sig vara tillverkad på ett sådant sätt att det är alltför riskabelt att förstöra den vill han gömma undan den för evig tid.

Nekkma begär att rollpersonerna skall söka upp Zabhir, ta artefakten ifrån gûrden och överlämna den till honom. Han misstänker att Zabhir har begett sig till sin gamla hemby. För att vara säker på att rollpersonerna inte själva aktiverar Trollbane så gav han dem just grottrollsblod i den dryck de tvingades inta. Detta innebär att även rollpersonerna kan bli påverkade av Trollbane, men det vet ju inte Zabhir så de löper ingen omedelbar risk, till skillnad mot om tiraker skulle försöka återta artefakten. Efter att ha förbjudits att föra vidare det som Nekkma har berättat förs de ut ur Mahktahtemplet.

Om rollpersonerna berättar om mötet med Nekkma för Rzalaroz blir denne eld och lågor, framför allt om de avslöjar att artefakten är ett vapen som kan användas mot tiraker och inte av. Han är nu beredd att betala ännu mer om rollpersonerna kan få tag i Trollbane åt honom, och han hjälper gärna till med att skaffa utrustning åt dem för resan in i djungeln. Han kommer även sätta folk att hålla Nekkma under uppsikt. Nekkma å sin sida har redan satt folk att hålla rollpersonerna och deras allierade under uppsikt så länge de är kvar i Tiban, så han är fullt medveten om vad som händer. Tills vidare kommer han dock inte att ingripa.

Nekkma Andeblidare

Marnakhtiraken Nekkma Andeblidare har en skenbar ålder på 62 år men är egentligen mycket äldre än så. Han väger 88 kg och mäter 183 cm. Han är respektingivande med borstiga ögonbryn och en blick som tyder på uråldrig visdom och inre styrka. Det vita håret är långt och vitt, och på ena sidan har det knutits i ett antal tunna flätor. Han har mängder av utsmyckningar och prydnader typiska för tirakiska schamaner, däribland ett flertal fetischer, men ger ett mer civiliserat intryck än de schamaner som bor inne i djungeln. Han är klädd i en svart, fotsid dräkt av ganska ordinärt snitt. Trots sin höga ålder är han mycket vital och hans intellekt är knivskarpt.

Nekkma är en mycket tålmodig person som har för vana att sätta in saker i ett större sammanhang. Han är känd för sin vishet och sina vidsträckta kunskaper, kunskaper som många menar är insamlade under mer än en livstid. Olikt andra schamaner är han mycket kunnig inom magins konst, men detta är inget han visar öppet.

Nekkma är Mahktahtemplets främsta schaman och ledare för det råd av schamaner som styr templet. Han är även personlig rådgivare åt hus Rezas ledare, den kvinnliga Marnakhtrukhen Kharziza Reza. Hans makt över henne är mycket stor, vilket har gjort det möjligt för honom att få henne att finansiera de expeditioner som han har sänt ut för att söka efter Trollbane. Nekkma har kvarter både i Mahktahtemplet och i hus Rezas residens.

Mer information om Nekkma finns i modulen ”Tiraker”.

BYAR I DJUNGELN

Rollpersonerna beger sig in i djungeln och uppför Kharlahûrafloden för att finna Zabhirs hemby. Väl där upptäcker de att byns alla tiraker och trukher har slaktats och att gûrderna har gett sig av uppför floden. I nästa by uppströms känner man inte till något om massakern, men byns gûrder är ovanligt kaxiga. Genom att förhöra en gûrd kan rollpersonerna få reda på var Zabhir håller hus.

Resan in i djungeln

Rollpersonerna får nu bege sig in i Takalorrs djungler för att uppsöka den by som Zabhir härstammar ifrån. De får en vägbeskrivning av Nekkma. Om rollpersonerna vill ha en vägvisare in i djungeln ordnar Rizma gärna detta åt dem.

Det finns många vägar in i djungeln. Om rollpersonerna anlitar en vägvisare föreslår denne att de hyr en jagol, en liten segelbåt, och tar sjövägen till Kharlahûrafloden. Tibanbukten är relativt lättseglad och bjuder inte vägvisaren på några problem. De håller sig nära kusten och kan under hela resans gång se den täta djungeln som växer ända fram till och ibland till och med ut i vattnet. Djurlivet är rikt, och framför allt kan de skåda mängder av färggranna fåglar.

Efter fyra dagar når de floddeltat där en tirakby är belägen. Den är bebodd av en ganska primitiv tirakstam som lever av fiske och pärlfiske. Det finns gott om små enmastade fiskebåtar och grovt tillyxade kanoter på stranden. Husen närmast floden är byggda på pålar för att inte översvämmas vid högvatten. Vid ett av husen finns en väldig krokodil kedjad. Här får de lämna jagolen och försöka övertyga en av byinvånarna att sälja en kanot till dem så att de kan fortsätta uppför floden.



Färden uppför floden kan leda till en och annan strapats. Här finns gott om krokodiler, och vägvisaren ser till så att en av rollpersonerna alltid håller utkik efter rörelser i vattnet. En krokodil skulle nämligen lätt kunna tippa kanoten för att sedan hugga in på dem. Det finns många andra faror såsom ormar, spindlar och skorpioner, men om rollpersonerna bara gör som vägvisaren säger åt dem så är risken ganska liten att de råkar ut för något. De många myggen och flugorna gör tillvaron jobbig, men vägvisaren kan leta upp några blad vars växtsaft håller dem borta. Om de inte har tillräckligt med proviant kan vägvisaren ordna med alltifrån ätliga nötter och bär till feta larver, orm och fisk.

Shardors stam

Efter två dagars färd uppför Kharlahûrafloden når rollpersonerna den plats där Shardors stam har sin hemvist. Några fiskenät utlagda i floden avslöjar närvaron av en bosättning. Alldeles i närheten finns en avlöpare med stillastående vatten. Avlöparen leder fram till en sandbank där det finns spår av kanoter som har dragits upp. Inga tiraker står att se. En smal stig leder från sandbanken in i den täta växtligheten. Efter femtio meter hör de surrandet av flugor och känner en ruttnande, kväljande lukt. Snart upptäcker de en kropp på stigen. Det är en tirak som ligger alldeles orörlig i framstupa läge. Flugor surrar runt hans kropp, men det syns inga sår. Om de vänder på kroppen får de en chock. Ansiktet är täckt av levrat blod, en svart tunga hänger ut genom den slappa munnen, och i de tomma ögonhålorna kräla vita fluglarver.

Om rollpersonerna fortsätter längs stigen kommer de snart fram till en öppning i djungeln. På andra sidan några höga buskage kan de ana taken på ett antal hyddor. Mitt i öppningen reser sig ett högt utsiktstorn. Om rollpersonerna tittar efter riktigt noga kan de ana att någon verkar sitta uppe i utsiktstornet och spana på dem. De kan även höra ett dovt surrande som är väldigt svårt att lokalisera. Så snart de har tagit sig igenom buskagen inser de dock varifrån surrandet kommer. Hela byn svärmar nämligen av flugor, ditlockade av oräkneliga döda tiraker som ligger kringspridda i hela byn. Lukten är vämjelig och flugorna extremt irriterande i den fuktiga värmen. Endast en mycket viljestark person med okänslig mage klarar av att befinna sig på denna plats någon längre tid.

En närmare undersökning av byn visar att de döda består av tiraker och trukher. Däremot finns det inte en enda gûrd. De flesta av de omkomna verkar ha varit på väg ut ur byn, och i deras sargade anleten kan man utläsa skräck. Några håller sig om huvudet. De uppvisar inga skador efter vapen, men blod har runnit ur deras ögon, öron, näsor och munnar. På en del har ögonen svällt upp så mycket att de har spruckit.

Madrakkor den yppiga

Stammens trokka, trukhen Madrakkor den yppiga, är 43 år, väger 153 kg och mäter 217 cm. Hennes hår är uppsatt i en mycket avancerad frisyr som kräver flera kvinnors insats varje morgon, och hon bär mängder av vackra smycken, däribland ett halsband med 100 perfekt rundade svarta pärlor. Hon har mycket yppiga former och en extremt framträdande barm. Hennes kroppshållning utstrålar självsäkerhet och stolthet. Under sina 43 levnadsår har hon fött ett ovanligt stort antal söner och döttrar, vilket har skänkt henne stor ära. Hon är mycket mån om sin stam och dess överlevnad, och använder hellre list än våld om något skulle hota stammen. Överhuvudtaget uppvisar hon en stor eftertänksamhet, men det har hänt att då någon av hennes avkomma utsatts för ett direkt hot så har hon drabbats av ett fruktansvärt raseri. De som varit föremål för hennes vrede finns idag inte kvar för att berätta om det hela.

Panthox Spindelöga

Stammens binderakk, tiraken Panthox Spindelöga, är 28 år, väger 89 kg och mäter 168 cm. Han har ett grovhugget ansikte och ett rakat huvud med en svart spindeltatuering. För att vara en manlig tirak är han ovanligt kort, vilket han har mindervärdeskomplex för. Om någon så mycket som gör en antydan till att driva med hans längd går han omedelbart till attack mot denne. Han riktar in sig på någon känslig del av kroppen såsom ögon, strupe eller skrev, och ger sig inte förrän han har åsamkat sin motståndare allvarlig skada. Panthox är skelögd. Han stannar därför ofta upp, håller för ena ögat och fokuserar blicken. Panthox har inte mycket till övers för gûrder, och det skall mycket till för att han skall uppfatta dessa som ett hot. När så sker läxar han dock mer än gärna upp dem, och han blir förmodligen mycket upprörd över deras uppstudsighet. Panthox är mycket misstänksam mot främlingar och ogillar alla icke-tiraker.

Nikthath Skådare

Stammens schaman, tiraken Nikthath Skådare, är 48 år, väger 210 kg och mäter 182 cm. Han är otroligt fet och brukar roa sig med att daska till sina fettvalkar så att hela kroppen dallrar. Han har en lång, tovig rastafrisyr och smyckar sig med åtskilliga benkotor, amuletter, fjädrar och annat som hör en schaman till. Då han utför andebesvärjningar ritar han olika mönster på sin kropp med hjälp av träkol. Han är otroligt lättjefull men trots detta en duktig schaman. Han är gladlynt och öppen och har ett bullrande skratt som smittar av sig på omgivningen. Nikthath känner traktens historia väl och kan återberätta de flesta gamla tiraklegender. Han har aldrig hört talas om Trollbane men tar alla historier som har med Urkhath att göra på allvar. Mer än någon annan av byns invånare vet han vilken fara demonynglen en gång utgjorde.

Vakita Skarptunga

Tiraken Vakita Skarptunga är 31 år, väger 78 kg och mäter 176 cm. Hon är ganska slank med tirakiska mått mätt och skulle förmodligen se ganska bra ut om det inte vore för det stora böldliknande födelsemärket under vänster öga. Hon är en intelligent och mycket skicklig konversatör. Vakita leder ett av de mindre handelshusen i Tiban. Huvudsakligen handlar hon med pälsar och skinn som hon transporterar med bärare från Madrakkors stam till Tiban. Här säljer hon varorna till lokala hantverkare och handelsmän som transporterar varorna till andra delar av Mundana. Vinsten från hennes affärer går naturligtvis till hennes stam. Hon har ett eget långhus i byn, och hennes hushåll består av hennes fyra söner, två äldre krigare samt fem slavar.

Zgodd

Tiraken Zgodd, Vakitas yngsta son, är 14 år, väger 82 kg och mäter 174 cm. Han befinner sig ännu i puberteten och ger därför ett lite omoget intryck. Han har dock stora förhoppningar om att snart räknas som vuxen, och om han gör väl ifrån sig under befruktningsritualen ökar chanserna för detta. Zgodd har fått följa med på en del av moderns resor till Tiban. Han älskar den stora staden och drömmer om att en dag mönstra på ett skepp till fjärran länder. Helst av allt skulle han vilja bli en ökänd pirathövding med hundratals mannar under sig. Zgodd nappar på alla möjligheter till äventyr som dyker upp och är ännu inte tillräckligt erfaren för att inse när han har oddsen emot sig. Han vet dock bättre än att gå in i Förbjudna skogen eftersom han som liten fått höra många skräckhistorier om denna. Om han blir rollpersonernas vägvisare i djungeln kommer han att bli som ett lekfullt barn då de smyger på gûrderna.

Undersökningen av byn visar även att den är helt barskrapad på vapen och redskap såsom spadar, hackor och yxor.

Vid det här laget blir rollpersonerna uppmärksamma på en rörelse uppe i utsiktstornet. De inser snart att någon faktiskt befinner sig där uppe. Det visar sig vara en tirakkvinna som är mycket rädd och vägrar att komma ned. I sin famn håller hon en inlindad bebis som hon viskar lugnande ord till och försöker amma. Lindorna är fläckade med blod, och den som tar sig en noggrann titt på barnet inser att det är dött. Med god övertalningsteknik och mycket lirkande kan de kanske få ned kvinnan från tornet och få henne att berätta vad som har hänt i byn.

Tirakkvinnans namn är Noha. Hon berättar om hur ulvryttaren Zabhir återvände till byn för ungefär en vecka sedan efter många års bortavaro. Snart uppstod oro bland stammens gûrder och en viss upprorisk stämning kunde anas. När byns binderakk försökte kväsa detta red Zabhir fram på sin ulv Ezeluntha och höll ett hatfyllt tal i vilket han förklarade att han skulle föra byns alla gûrder bort från byn och att binderakken och alla andra tiraker gjorde bäst i att lämna dem i fred. Binderakken ignorerade naturligtvis detta och beordrade några av sina krigare att gripa den upproriske gûrden. Zabhir höjde då en stav med ett taggigt metallföremål på, och i samma ögonblick fick

alla tiraker och trukher en fruktansvärd huvudvärk. Huvudvärken blev allt intensivare, och innan någon förstod vad som hände började tiraker och trukher falla döda till marken. Noha befann sig i utkanten av byn och hann sätta sig i säkerhet med sin bebis. Hon väntade tills hon såg gûrderna ge sig av uppströms längs floden innan hon återvände till byn, men då var hennes familj och nära vänner för länge sedan döda. Gûrdernas antal var ungefär 30.

Om rollpersonerna försöker få kvinnan att förstå att hennes bebis är död skriker hon åt dem och kallar dem lögnare. Hon har förlorat förståndet, och det bästa de kan göra är att föra henne till närmaste tirakby och låta henne bli omhändertagen där.

Madrakkors stam

Efter ytterligare en dagsfärd uppför Kharlahûrafloden når rollpersonerna hemvisten för Madrakkors stam, även det en Bazirkstam. Byn omges av en två meter hög palissad av träpålar. Palissaden sträcker sig nästan ända ned till floden så att bara en liten smal strandremsa finns kvar mellan palissaden och flodens vatten. Spår av kanoter som har dragits upp ur vattnet leder fram till en port i palissaden. Innanför palissaden finns ett tiotal stora långhus för byns familjer samt ett antal mindre förråds- och hantverkarhyddor. Höns och svin springer fritt mellan husen. Mitt i byn finns en hög jordkulle som byinvånarna själva har förfärdigat. Utanför palissaden har stora delar av djungeln avverkats för att bereda plats för jordbruk. Här odlas hirs och bhanna-lu. Byn har totalt 152 invånare.

Få tiraker här talar något annat än sakhra, och man är väldigt misstänksamma mot icke-tiraker, men en tirakisk köpkvinna som talar flytande ashariska tillkallas när rollpersonerna anländer. Hennes namn är Vakita Skarptunga, och hon bjuder in rollpersonerna till sitt hushåll där hon bjuder dem på en tirakisk festmåltid bestående av fiskhuvudgryta, rökt orm, råa krokodilägg och hukk-bröd. Dessa läckerheter sköljs ned med bizmakh (svartöl). I måltiden deltar även övriga medlemmar av hennes hushåll, däribland sonen Zgodd som även han talar ashariska, om än ganska knaggligt.

Vakita frågar dem vad de gör här och svarar gärna på deras frågor. Hon känner inte till någon Zabhir och har inte hört talas om att en större grupp gûrder skulle ha anlänt till Madrakkors stam på sistone. Hon kan dock fråga om någon annan känner till något om detta, men först är det dags för den stora begivenhet som hon har kommit till sin hemby för. Den månatliga befruktningsritualen skall precis äga rum, och hennes son Zgodd skall delta. Hon har stora förväntningar på honom. Zgodd själv gör sitt bästa för att dölja sin nervositet och försöker påskina att han är känd som en stor sexatlet.



Efter måltiden samlas byns invånare runt kullen i byns mitt. Byns män ställer sig i en cirkel kring kullen och inleder en vild dans. Samtidigt bär fyra väldiga trukher en bärstol med trokkan Madrakkor den yppiga uppför kullen och placerar henne på kullens topp. När trukherna har gått ned för kullen och sällat sig till dansen lyfter Madrakkor sina händer. Dansen avstannar och männen ställer sig i färdigställning under en hel del knuffande och armbågande för att få en så bra position som möjligt. Därefter rycker Madrakkor av sig sin klädnad och blottar sin barm. Detta är startsignalen, och alla männen börjar nu springa uppför kullen. Det är uppenbart att alla medel är tillåtna, för männen slår och sparkar sig fram för att komma först. De väldiga trukherna har en klar fördel i detta oorganiserade handgemäng, och den väldigaste trukhen tar snart ledningen genom att slänga iväg alla som vågar komma i hans väg.

Snart visar det sig att inte alla är lika oorganiserade. Ett antal ovanligt framfusiga gûrder kastar sig över den ledande trukhen och lyckas sinka honom tillräckligt för att en av gûrderna skall lyckas slinka förbi och, till allas stora förvåning, komma först upp till Madrakkor. Viss förvirring följer när några av trukherna och tirakerna har svårt att förstå att en gûrd faktiskt skulle kunna räknas som segrare, men till slut utnämns gûrden till herre på täppan och får äran att lägra Madrakkor på kullens topp. Därefter följer sång och dans hela natten igenom.

Denna incident borde få rollpersonerna att misstänka att Zabhir har varit i kontakt med byns gûrder. Om de berättar om Zabhir och Trollbane för byns tiraker tror dessa att de driver med dem. Ingen här har hört talas om Trollbane och ingen har märkt att det skulle ha anlänt några nya gûrder till byn på sistone. Om rollpersonerna ber Vakita att sätta dem i kontakt med en gûrd som talar någorlunda begriplig ashariska kan de få veta desto mer. Vakita kallar på en av sina gûrderslavar och beordrar denne att svara på rollpersonernas frågor. Gûrden är rätt ovillig, men beroende på hur de förhör gûrden kan de få lite olika information.

En lätt utfrågning leder till att gûrden är allmänt kaxig och säger saker som ”Vänta ni bara, snart är det vi gûrder som blir den här öns herrar och då skall alla tiraker och trukher få slicka våra fötter.” En mer brutal utfrågning leder till mer underdåniga svar såsom ”Aj, sluta slå mig! Jag skall berätta. Det är Zabhir som har startat en revolution mot tirakerna och trukherna. Han skall samla alla gûrder omkring sig och slå ned tiraker och trukher för han har det ultimata förgörelsevapnet, nämligen Trollbane! Jag har ingen aning om var han håller hus… Aj, aj! Jo, han och de andra gûrderna befinner sig vid Utkiken, en kulle på gränsen till Förbjudna skogen.” Efter utfrågningen gör rollpersonerna bäst i att föreslå Vakita att kedja fast gûrden. I annat fall kommer han att rymma till Utkiken och förvarna Zabhir om rollpersonernas närvaro.

Om de talar med Madrakkor och binderakken Panthox Spindelöga om vad de har fått reda på ställer sig dessa skeptiska till rollpersonernas berättelse. När rollpersonerna insisterar på att saken måste undersökas ger Madrakkor dem tillåtelse att själva bege sig till Utkiken. De får med sig Zgodd som vägvisare, något som denne blir eld och lågor över. Äntligen skall ha få vara med om något spännande.

UPPRORISKA GÛRDER

Zabhir och hans anhang har slagit läger uppe på Utkiken, en hög kulle på gränsen till Förbjudna skogen. Här håller gûrderna på med att gräva sig ned i det uråldriga tempel där Trollbane kan laddas med en demon och få oerhörda krafter. Om rollpersonerna gör en rekognoscering inser de att lägret är i det närmaste ointagligt. En eventuell attack mot lägret kommer att leda till ett fullständigt nederlag.

Utkiken

En halv dagsmarsch från Madrakkors stam ligger Utkiken. Utkiken är en hög kulle som reser sig upp ur den täta djungeln. Kullens västra sida, som vetter mot Kharlahûrafloden, sluttar till att börja med sakta uppåt för att sedan bli allt brantare. Djungelträdens frilagda rotsystem, de snåriga buskagen och de hängande slingerväxterna gör kullen svårforcerad från detta håll. Kullens östra sida, som vetter mot Förbjudna skogen, gränsar mot en uttorkad flodfåra. När flodfåran en gång i tiden innehöll vatten undergrävde detta kullens sida. Stormar och monsunregn har sedan brutit ned stenen ytterligare och gett upphov till ett lodrätt stup flankerat av spruckna klippspiror som av allt att döma kan brytas av minsta vindpust. Det är i det närmaste omöjligt att ta sig upp den här vägen, men förmodligen inte ens i närheten lika omöjligt som det är att ta sig hit eftersom man då måste bege sig in i Förbjudna skogen, henéa-alvernas område. Zgodd kan berätta många skräckhistorier om tiraker som vågat sig in i skogen på jakt efter villebråd eller dylikt. De har alla försvunnit för att bli funna åtskilliga dagar senare, skinnflådda och dinglande upp och ned från något träd strax utanför henéas område. Zgodd avråder därför mycket bestämt rollpersonerna från att bege sig in i Förbjudna skogen.

När rollpersonerna närmar sig Utkiken kan de först inte se några tecken på att det finns gûrder i närheten. Det enda de finner vid kullens fot är djungel och ännu mera djungel. Så småningom kan en uppmärksam person upptäcka en svag rökslinga som verkar komma från en avsats en bit upp på kullen. Det är här Zabhir har slagit läger tillsammans med 50 gûrder. 30 av dessa kommer från hans gamla hemby medan de övriga 20 är förrymda gûrder från andra stammar. Här finns även 20 ulvar som Ezeluntha har rekryterat från sin flock.

Zabhir har valt att slå läger på Utkiken eftersom det var här han för åtta år sedan fann en dold ingång till templet. Han vet att Trollbane kan erhålla sin fulla potential inne i templet, och han har därför börjat leda en mindre grupp av gûrder in i det. Det går inte fort på grund av svåröppnade portar och igenrasade gångar som måste röjas upp. Under tiden håller övriga gûrder och ulvar vakt uppe på avsatsen för att upptäcka eventuella tiraker eller trukher.

Gûrdernas läger består av ett antal regnskydd tillverkade av slanor och stora blad. Regnskydden är byggda i en halvcirkel omkring ingången till templet. Innanför halvcirkeln har gûrderna tänt en lägereld där de tillagar mat. Ingången är svår att upptäcka eftersom den är nästan helt övervuxen av klängväxter, men svaga ekon från stenhackor avslöjar dess existens. Lägret är relativt otillgängligt uppe på avsatsen, och det finns bara en lätt väg dit upp, nämligen en smal, naturlig stig på kullens västra sida. Stigen ger inte mycket skydd för den som kommer nedifrån, och gûrderna håller den under ständig bevakning. Undviker man stigen är det ganska lätt att hålla sig dold, men däremot är sista biten upp till avsatsen brant och snårig. Risken är stor att man avslöjar sig genom allt oljud man skapar. Dessutom har gûrderna lagt ut åtskilligt med snaror runt lägret och placerat ut trästockar som de kan rulla utför slänten mot eventuella anfallare. Slutligen vaktar ulvarna lägret, och deras känsliga luktsinne upptäcker ofelbart lukten från alla inkräktare innan dessa ens hinner komma i närheten av avsatsen. Sällan har väl en grupp gûrder varit så välorganiserad.

Zabhir

Gûrden Zabhir är 24 år gammal, väger 41 kg och mäter 122 cm. Hans seniga kropp är täckt av ett flertal ärr, och på höger sida av halsen har han en svart tatuering i form av ett ulvtassavtryck och ett gûrdersvärd. Han har ett ganska smalt ansikte, vilket får hans öron att se stora och utstående ut. Höger örsnibb är söndertrasad, men han har låtit ta nya hål i högerörat och satt i nya ringar sedan återkomsten till Takalorr. Den en gång avklippta hårpiskan är på väg att växa ut, och han har knutit in färgade tygflätor, fjädrar och benbitar i håret för att förlänga hårpiskan och se mer skräckinjagande ut. Han är klädd i en gûrderlath av krokodilskinn. I bältet bär han ett flertal tirak- och trukhskalper.

Zabhir är en ovanligt listig gûrd. Han har lätt för att manipulera folk och utnyttjar att folk utgår ifrån att gûrder är lättledda och dumma. Genom att uppträda inställsamt och underdånigt vid rätt tillfällen vet han att han kan nå sina mål. Han tycker dock inte om det och hatar alla som trycker ned honom. Mest av allt hatar han tiraker och trukher eftersom dessa alltid har förtryckt honom och alla andra gûrder. Hans mål här i livet är att skaffa sig makt, revoltera mot tirakernas och trukhernas förtyck och ta en gruvlig hämnd. Hans makthunger är hans största svaghet eftersom den ibland gör honom blind för den faktiska situationen och får honom att göra felbedömningar. När han tror sig vara den starkare parten är han grym och oförsonlig.

Zabhir föddes i Shardors stam. Större delen av sin barndom fick han springa ärenden åt de storväxta tirakerna och trukherna och ta emot prygel så fort han gjorde något fel. När stammen förklarade krig mot en närliggande Bazirkstam för att dessa gjorde intrång på Shardors jaktområde fick Zabhir möjlighet att visa sitt mod och stiga i aktning. Han mötte även ulvhonan Ezeluntha, och dessa ingick ett förbund.

Som ulvryttare underlättades livet för Zabhir, men han var alltjämt en gûrd, någon vars främsta uppgift var att uppträda som slaktoffer i alla strider. Han började göra upp planer för att skapa en stam endast bestående av gûrder och gjorde små exkursioner för att finna lämpliga platser att slå sig ned på. Av en slump fann han en dag en okänd ingång till det uråldriga templet under Utkiken. Han tog sig en bit in i templet och fann stentavlor med inskriptioner som i bildform berättade om den mäktiga artefakten Trollbane och hur denna kunde aktiveras. Zabhir visste nu vad hans uppgift var: Att finna Trollbane, nedgöra tiraker och trukher samt ge honom och gûrderna makten på Takalorr. Han memorerade stentavlornas innehåll innan han slog sönder dem och gömde resterna inne i templet.

Hans efterforskningar förde honom till Tiban där han kom i kontakt med Nekkma Andeblidare. Zabhir förstod att schamanen under lång tid hade sökt efter Trollbane. Denne verkade dock inte känna till Trollbanes anknytning till templet under Utkiken. Zabhir anmälde sig till en av Nekkmas expeditioner. För sju år sedan begav de sig till områdena norr om Kraggbergen, och efter fem år och många umbäranden fann de slutligen vad de sökte. De trädde färden tillbaka till Takalorr, och under resans gång funderade Zabhir intensivt på hur han skulle kunna lägga beslag på Trollbane för egen del. Söder om Kathar blev deras fartyg attackerat av markis Tre Liljor. Tirakskeppet sänktes, och den ende som överlevde var Zabhir. Han dömdes till livstids straffarbete på Solds Utö för piratverksamhet.

När riddar Hadar Silverhjärta kom till fästningen för fem månader sedan yrade denne under sina feberattacker om ett krigsbyte. Den uppmärksamme Zabhir förstod snart att krigsbytet Hadar mumlade om förmodligen innehöll Trollbane. Han insåg också att Hadar var hans enda ledtråd till vart Trollbane hade tagit vägen. Han började försiktigt pumpa Hadar på information men utan att få reda på något av värde.

Ezeluntha

Ulven Ezeluntha är 28 år gammal, väger 105 kg, har en mankhöjd på 134 cm och en längd på 207 cm. Hennes kropp ger ett mycket smidigt och vackert intryck. Pälsen är silvergrå.

Ezeluntha försvarar Zabhir intill döden eftersom hon ser gûrden som sin egen avkomma. Hon lider av en sinnesrubbning som hindrar henne från att förstå att Zabhir tillhör en annan ras. Hon dödar när så behövs men aldrig i onödan.

Ezeluntha växte upp i flocken ”De som följer nattsländans flykt” och fick namnet ”Doft av blåmossa”. När Ezeluntha förlorade sin livskamrat och sin första kull till ett grottroll drabbades hon av en outsäglig sorg. Hennes flock hade kontakt med gûrderna i Shardors stam, och när Zabhir sökte efter en ulv så att han skulle kunna bli ulvryttare tog hon genast denne till sig som ett substitut för sin förlorade familj. Zabhir gav henne namnet Ezeluntha (sakhra för Månpärla), ett namn hon uppskattade. Snart blev bandet mellan de två mycket starkt.

För sju år sedan följde Ezeluntha med Zabhir på sökandet efter Trollbane. När de blev attackerade av markis Tre Liljor beordrade Zabhir henne att kasta sig överbord och simma till land eftersom han visste att människorna inte skulle låta henne leva. I två år sökte hon efter Zabhir tills hon slutligen fick upp ett spår som ledde till Solds Utö.

En snabb rekognoscering av området kring avsatsen visar att rollpersonernas chanser att ta sig in i lägret är mycket små, och förhoppningsvis inser de att oddsen är emot dem. Om de ändå försöker att smyga sig in i lägret upptäcker ulvarna dem och jagar dem därifrån. Rollpersonerna kan dock lyckas komma tillräckligt nära för att höra ljuden från stenhackorna.

Om rollpersonerna berättar för Madrakkor om gûrdernas tilltag ser hon inte gûrderna som något större hot, men Panthox insisterar på att skicka en mindre grupp krigare för att slå ned det upproriska anhanget. Det visar sig dock att gûrderna är alltför väl förskansade. Panthox krigare fastnar i snaror, blir nedmejade av trästockar och attackeras av vildsinta ulvar. Tirakernas styrka decimeras snabbt, och de tvingas dra sig tillbaka samtidigt som gûrdernas hånfulla tillmälen haglar över dem.

Om rollpersonerna lyckas övertyga Madrakkor om att gûrderna faktiskt utgör ett reellt hot uppmanar hon Panthox att skicka byns alla krigare för att anfalla gûrderna. Denna styrka är alltför stor för att gûrderna skall kunna stå emot, men de tillkallar snabbt Zabhir. Han kommer ut ur porten till templet ridande på Ezeluntha. I höger hand håller han en hög stav på vilken Trollbane har fästs. Hans mörka blick är full av hat. När tirakerna attackerar aktiverar han Trollbanes aggregat (detta är den andra laddningen som han använder). Plötsligt drabbas alla tiraker och trukher av en fruktansvärd huvudvärk, en del håller sig om huvudet, andra slänger huvudet bakåt och vrålar ut sin smärta. Blod börjar rinna ur öron och näsa, och på en del sväller ögonen upp och spricker. Snart kokar blodet i deras hjärnor, och de dör alla en fruktansvärd död, så när som på de tiraker som befinner sig längst bort. Dessa drabbas bara av en fruktansvärd huvudvärk som inte kommer att gå över på ett bra tag. Rollpersonerna påverkas inte på något sätt eftersom det lilla trollblod de drack för länge sedan har drivits ut ur deras system. De bör dock snabbt avlägsna sig från platsen innan gûrderna lämnar lägret för att plundra liken. Efter denna fruktansvärda massaker lär krigslusten ha runnit av tirakerna, och de kommer att stå helt rådlösa inför den ofattbara situationen.

Trollbane

Trollbane är en artefakt tänkt att användas som en banerprydnad för en härförare. Den är tillverkad av en mörk, blåaktig metall och utformad som en stjärna med vassa taggar. I dess centrum finns en djupt blodröd rubin i vilken man kan skönja något rökaktigt när artefakten är laddad med filament. Dess undre del består av ett fäste som gör det möjligt att fästa den på en stav eller ett standar.

Trollbane är både ett aggregat och ett demoniskt aggregat, det vill säga det finns dels en besvärjelse som utlöses med hjälp av de i artefakten lagrade filamenten, dels en besvärjelse som utlöses med hjälp av daimotropiska filament skänkta av en demon.

Trollbane (aggregat): Aggregatet i Trollbane innehåller en besvärjelse som kokar blodet i hjärnan på alla varelser med grottrollsblod i ådrorna. Besvärjelsen ger under en minut Ob5T6 poäng Trauma per runda till alla offer inom en radie på 30 meter. Besvärjelsen aktiveras genom att man rör Trollbane enligt ett enkelt rörelseschema. Det fanns ursprungligen tre laddningar.

Trollbane (demoniskt aggregat): Det demoniska aggregatet i Trollbane innehåller en besvärjelse som skapar en jättelik tornado. Denna byggs upp ovanför artefakten och sträcker sig sakta mot himlen. Efter en minut har den nått full styrka, varvid blixtar slungas ut från den och förbränner alla varelser med grottrollsblod i ådrorna. Blixtarna ger under tio minuter Ob10T6 poäng Trauma per runda till alla offer inom en radie på 500 meter. Besvärjelsen aktiveras genom att man sticker sig på en av artefaktens taggar, smörjer lite av sitt eget blod på rubinen och rör Trollbane enligt ett komplicerat rörelseschema.

Trollbane (bindningsbesvärjelse): Trollbane är förberedd för att binda den fördömda demon som sitter inspärrad i det uråldriga templet under Utkiken. För att binda demonen till Trollbane skall man placera den på den meterhöga piken på altaret i den fördömdes altarsal, sticka sig på en av dess taggar, smörja lite av sitt eget blod på rubinen och röra sig enligt ett komplicerat rörelseschema kring altaret. Om så sker kommer altarpiken, som är en talisman, att lösgöras från altaret och sammanfogas med Trollbane. Därmed binds demonen till Trollbane och blir dess generator.

ULVSCHAMANEN

DEN ENDA ALTERNATIVA vägen in i templet ligger inne i Förbjudna skogen. Skogens henéa-alver ser dock till att hålla alla inkräktare borta. Rollpersonernas enda chans är att söka upp den gamla ulvschamanen ”Han som talar med förfäderna”. Han tar dem med på en resa till andevärlden och sätter dem i kontakt med henéa-kvinnan Shieno delenn Shol Raka.

Ulvflocken

Förr eller senare kommer rollpersonerna inse att de inte kan ta sig in i gûrdernas läger och att de måste finna ett alternativt tillvägagångssätt. Om rollpersonerna frågar schamanen Nikthath Skådare om Utkiken berättar han att enligt gamla legender som förts vidare från generation till generation finns det ett mycket gammalt tempel under Utkiken, kanske så gammalt att det kan vara ett av Mahktahs tjugo och tjugo tempel. Tyvärr vet ingen detta med säkerhet eftersom den enda ingången till templet ligger i Förbjudna skogen där henéa bor. Tirakerna undviker detta område eftersom henéa urskiljningslöst dödar alla inkräktare. De enda som har tillgång till skogen förutom de irriterande alverna är ulvarna som brukar jaga där när det är ont om byte på annat håll.

Om rollpersonerna frågar Nikthath om det finns något sätt att få ulvarna att vika från gûrdernas sida berättar han att dessa

tillhör flocken ”De som följer nattsländans flykt”, den enda ulvflocken i området. Flocken befinner sig inte här året runt utan när tillgången på byte är stor uppe i bergen lämnar ulvarna den fuktiga, ogästvänliga djungeln bakom sig. Undantaget är deras schaman samt en mindre flock ulvar som alltid finns vid schamanens sida. Schamanen bor i en grotta under ett gammalt träd ett par timmars färd österut. Han har ett mycket stort inflytande bland ulvarna, och om någon kan tala dem till rätta så är det han. Nikthath har haft med honom att göra tidigare och ser honom som en vän. Han är övertygad om att de inte har något att frukta om de besöker honom.

På begäran leder Nikthath rollpersonerna uppströms till det område där han vet att ulvarna håller hus. Snart hör de prassel och grenar som bryts här och var i djungeln. Nikthath ger ifrån sig ett djuriskt läte som påminner om en dov morrning. Genast får han ett liknande ljud till svar från buskarna, och efter en stund kan rollpersonerna urskilja ett tiotal ulvar som går på vardera sidan om den lilla gruppen.

Eskorterade av ulvarna når de till slut fram till ulvarnas boplats, vilken består av en klippformation i en glänta. Bland klipporna ligger ett tjugotal ulvar som nyfiket studerar dem. En mycket storväxt, svart ulv lösgör sig ur massan och går försiktigt fram mot Nikthath och rollpersonerna. Nikthath förklarar att det är ledarulven och att de måste få hennes tillåtelse att besöka schamanen. Ett besynnerligt samtal följer under vilket Nikthath blandar sakhra med morrningar, gläfsanden och teckenspråk. Efter några minuter pustar Nikthath ut och tecknar åt rollpersonerna att följa ulven. Ulvschamanen väntar på dem och vill tydligen träffa dem utan att någon annan är närvarande. Själv slår han sig ned på marken för att invänta deras återkomst.

Den heliga trädgrottan

Några hundra meter från ulvarnas boplats ligger ulvschamanens grotta. Grottan ligger under ett väldigt träd, vars rötter har omslingrat ett stenröse. Vinden viner genom håligheter i stenröset och skapar antydan till melodier. Jordiga rötter hänger som ett draperi för ingången. Runt trädet är den svarta jorden upptrampad, och här och var sticker halvt begravda benbitar upp.

Ledarhonan stannar till utanför grottan och ruskar med huvudet i riktning mot ingången. När rollpersonerna går fram mot ingången dyker en mycket gammal och skräckinjagande ulv upp. En dov morrning hörs långt ned i hans strupe. Han går fram till rollpersonerna och luktar ingående på var och en av dem. Sedan går han mot ingången och gör det uppenbart att han vill att rollpersonerna följer efter.

Grottan under trädet är ganska stor och har skrevor och alkover som leder vidare in i mörkret. Ulvschamanen stannar dock i det stora utrymmet strax innanför ingången. Det luktar starkt av ulv här inne. På jordgolvet finns spår av gammalt torkat blod, och i hörnen av grottan ligger benbitar. Ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot SYN avslöjar att det troligen är benen efter döda ulvar.

Den gamla ulven bökar omkring en stund i ett av grottans hörn och kommer sedan fram med några jordiga rötter i käften. Han lägger dessa framför fötterna på rollpersonerna och smackar med tungan. Han vill att de skall äta av dem. Rötterna innehåller en drog som gör det lättare att färdas till andeplanet. Ulven vill nämligen föra dem dit så att han skall kunna kommunicera med dem. När rollpersonerna börjar tugga på de beska rötterna börjar schamanen att yla gällt och melodiskt. Ulvarna vid boplatsen stämmer in i ylandet. Det hela känns mycket kusligt och overkligt. Rollpersonerna börjar snart få svårt att fokusera, och deras koordinationsförmåga försämras.

Resan till andeplanet

Efter en stunds tuggande på rötterna tycker sig rollpersonerna omsvepas av en tät dimma. I nästa ögonblick svävar de i luften och kan betrakta sina egna kroppar ovanifrån. Några ulvar svävar fram genom luften mot kropparna. Detta är några av flockens förfäder, och de kommer för att besätta rollpersonernas kroppar medan dessa befinner sig på andeplanet. Rollpersonerna ser hur andarna försvinner in i kropparna på grottgolvet. Sedan befinner sig rollpersonerna på andeplanet tillsammans med ulvschamanen. Här kan de kommunicera utan problem.

Den gamle ulven presenterar sig som ”Han som talar med förfäderna”. Han berättar att han har väntat dem och att de kan hjälpa varandra. När rollpersonerna för ulvarna vid Utkiken på tal berättar ulvschamanen att dessa kommer från ”De som följer nattsländans flykt”, men att de numera följer ”Doft av blåmossa”. Anledningen till detta är att ”Doft av blåmossa”

Han som talar med förfäderna

Ulvschamanen ”Han som talar med förfäderna” är 146 år gammal, väger 93 kg, har en mankhöjd på 138 cm och en längd på 212 cm. Han är en mycket gammal och luggsliten ulv. Hans levnad har lämnat gott om märken på hans kropp i form av ärr och andra skador. Hans vänstra öra är avbitet på mitten, och svansen är bruten. Pälsen är raggig och har blivit grå på grund av åldern. Han har förlorat en del tänder, och de som finns kvar är gula och slitna. Runt halsen har han ett läderband med några fjädrar och en läderpåse som innehåller tre pärlor. Detta är saker som han fått av en av de tirakiska schamaner som varit i kontakt med honom.

Trots ulvschamanens skrämmande yttre känner man sig sällan hotad i hans närhet. Han är lugn och rör sig på ett vördnadsfullt sätt. Han är mycket mån om att inte skrämma de icke-ulvar som då och då besöker honom i trädgrottan. Han gör därför inga häftiga rörelser som skulle kunna uppfattas som hotfulla.

Ulvschamanen växte upp i flocken ”De som följer nattsländans flykt” och har bott i området hela sin levnad. När han var 40 år blev han flockens schaman, en position som han har lyckats behålla i över 100 år. Han har alltid stått på god fot med schamanerna i Shardors stam och har då och då utbytt kunskaper med dessa. Han är starkt emot allt som kan rubba den naturliga balansen i området och leda till krig. Han kommer därför göra sitt bästa för att hjälpa personer som försöker motverka detta.



nyligen utmanade ledarhonan i flocken och hotade att ta över ledarskapet, såvida de inte lät henne ta med sig ett antal ulvar från flocken. Ställda inför detta ultimatum gick ledarhonan med på att låta ”Doft av blåmossa” bilda en egen utbrytargrupp. De 20 ulvar som ingår i denna grupp handplockades av ”Doft av blåmossa” varför de huvudsakligen består av unga, starka ulvar. Ulvschamanen misstänker att en del av dem inte så nöjda med situationen. De tvingades trots allt bort från sin gamla flock utan att ha något att själva säga till om. Det är inte troligt att de vågar ifrågasätta ”Doft av blåmossas” ledarskap, men om hon dödas lär de överge gûrderna. Ulvschamanen kan tyvärr inte hjälpa rollpersonerna att besegra henne. Han ser nämligen ogärna att flockens medlemmar strider mot varandra.

På frågan om hur det kommer sig att ulvarna kan jaga i den Förbjudna skogen svarar ulvschamanen att de har en överenskommelse med henéa-flocken som bor där. Dessa tillber nämligen vargens ande som är en aspekt av Ylvan, ulvarnas gudinna. Därför respekterar ulvarna och henéa varandra och håller fred. På frågan om ulvarna kan ordna fri lejd genom Förbjudna skogen till templets huvudingång svarar han att han kan ordna så att rollpersonerna får fråga henéa-flockens schaman. Han ber dem att vänta medan han hämtar henne. Sedan försvinner han i dimman på andeplanet.

En stund senare återvänder han i sällskap med en småväxt alvkvinna som presenterar sig som Shieno delenn Shol Raka. Hon har förstått att de är intresserade av vad som händer vid Utkiken och berättar att detta är en plats som är tabu för henéa eftersom den gömmer en uråldrig ondska. Hon frågar därefter rollpersonerna vad det är som händer vid Utkiken. Efter att ha lyssnat på deras berättelse frågar hon vad henéa har med denna historia att skaffa. Om rollpersonerna förklarar att de vill ta sig in i templet via huvudingången som ligger på henéas mark vill hon försäkra sig om att de inte har några andra avsikter än att stoppa gûrderna. De måste lova att lämna allt i templet ifred för att inte väcka den ondska som vilar där. Dessutom kräver hon att ulvarna upphör med sitt samröre med tirakerna för all framtid. Det har nu visat sig vilken olycka sådant samarbete kan ge upphov till.

Om de godtar hennes villkor lovar hon att hjälpa dem. I gryningen nästa dag skall hon föra sitt jaktlag till ett område en bra bit från templet. Rollpersonerna får då några timmar på sig att ta sig igenom Förbjudna skogen och in i templet. Tar de mer tid än så på sig kan hon inte garantera deras säkerhet. Väl inne i templet kommer de att vara säkra från henéa. De kan inte återvända samma väg eftersom hennes jaktlag då förmodligen har platsen under uppsikt igen. Efter att ha berättat detta försvinner hon i dimman, och

ulvschamanen säger att det är dags för dem att återvända till sina kroppar.

Rollpersonerna vaknar upp på golvet i grottan. Deras kroppar har flyttats, men för övrigt är allt sig likt. Ulvschamanen tar adjö av dem, och ledarhonan eskorterar dem tillbaka till Nikthath. Därefter återvänder de tillsammans med Nikthath till byn.

Förbjudna skogen

I gryningen dagen efter får rollpersonerna bege sig in i Förbjudna skogen. Redan innan de har kommit fram tätnar vegetationen, och den är inte helt lätt att forcera. De gör bäst i att täcka huden eftersom det finns en del brännässlor och giftiga växter som ger kliande blåsor om de kommer i kontakt med dem. Djungeln ser inbjudande ut med sin prunkande grönska och vackra blommor. Exotiska, färggranna fåglar sjunger i lövverket, och det strömmar en kakafoni av ljud mot rollpersonerna. Trots detta vilar det något hotfullt över området.

Snart finner de tydliga tecken på att de har nått de fruktade hénea-alvernas område. På gränsen till Förbjudna skogen finns varningsmärken i form av benbitar och färggranna fjädrar som hänger från trädens grenar. Benbitarna består till största delen av skelettdelar från olika smådjur, och på en del av dem har symboler målats i rött. Här och var mellan träden finns tirakskallar spetsade på pålar.

Det är ganska lätt att hitta till templet eftersom man kan följa sänkan efter den numera uttorkade och överväxta flodfåran hela vägen. En varm, fuktig dimma råder nere i sänkan. Om rollpersonerna av någon anledning lämnar flodfåran och går djupare in i djungeln är risken stor att de tappar orienteringen eftersom djungeln blir tätare ju längre in de kommer. Det finns gott om små stigar i skogen, men många av dessa leder till henéa-byar, och rollpersonerna gör bäst i att undvika dessa.

Shieno delenn Shol Raka

(Shieno som talar för vargens flock) Henéa-alven Shieno delenn Shol Raka ser ut att vara omkring 25 år men är i själva verket 54. Hon väger 38 kg och mäter 135 cm. Hon är endast insvept i en mörk mantel med gyllene broderier föreställande en varg eller ulv. Hennes svarta hår är långt och faller vackert utmed ryggen. Ögonen är bruna och mycket intensiva. Hennes kropp är slank och vältränad. Hon har tatueringar i form av vackra mönster i ansiktet och på överkroppen.

Shieno är ointresserad av det mesta som sker utanför Förbjudna skogen och anser precis som alla andra henéa-alver att inkräktare skall hållas borta. Däremot är hon mycket intresserad av templet under Utkiken. Templet är enligt henéa tabu, och ingen får störa det som finns där inne. Hon fruktar platsen men är också väldigt nyfiken på vad som kan finnas där. I en situation där hon måste välja mellan att låta utbölingar passera genom Förbjudna skogen eller riskera att ondskan i templet lösgörs väljer hon det första alternativet.

Templet

Rollpersonerna tar sig in i templet där de möter mängder av faror i form av gejsrar, gargyler och onda andar. Överlever de dessa ställs de inför Zabhir och dennes anhang i den sal där en av de fördömda Urkhath vilar. Här kommer det slutligen att avgöras ifall rollpersonerna hinner stoppa Zabhir innan han laddar Trollbane med demonen.

Vägen in

Templet är ett av Mahktahs tjugo och tjugo tempel som hon en gång i svunnen tid spärrade in demonynglen i. En tirakstam sattes att vaka över templet och se till så att den demon som hade spärrats in i det aldrig kom ut. Man utförde schamanistiska ritualer för att förstärka templets andebarriär. Denna höll demonen och andarna efter de döda förrädare som kämpat på demonynglens sida inspärrade i templet. Med tiden gick dock kunskapen om templets betydelse förlorad, och man slutade att vaka över det. Idag vet ingen hur gammalt templet är eller vem som byggde det.

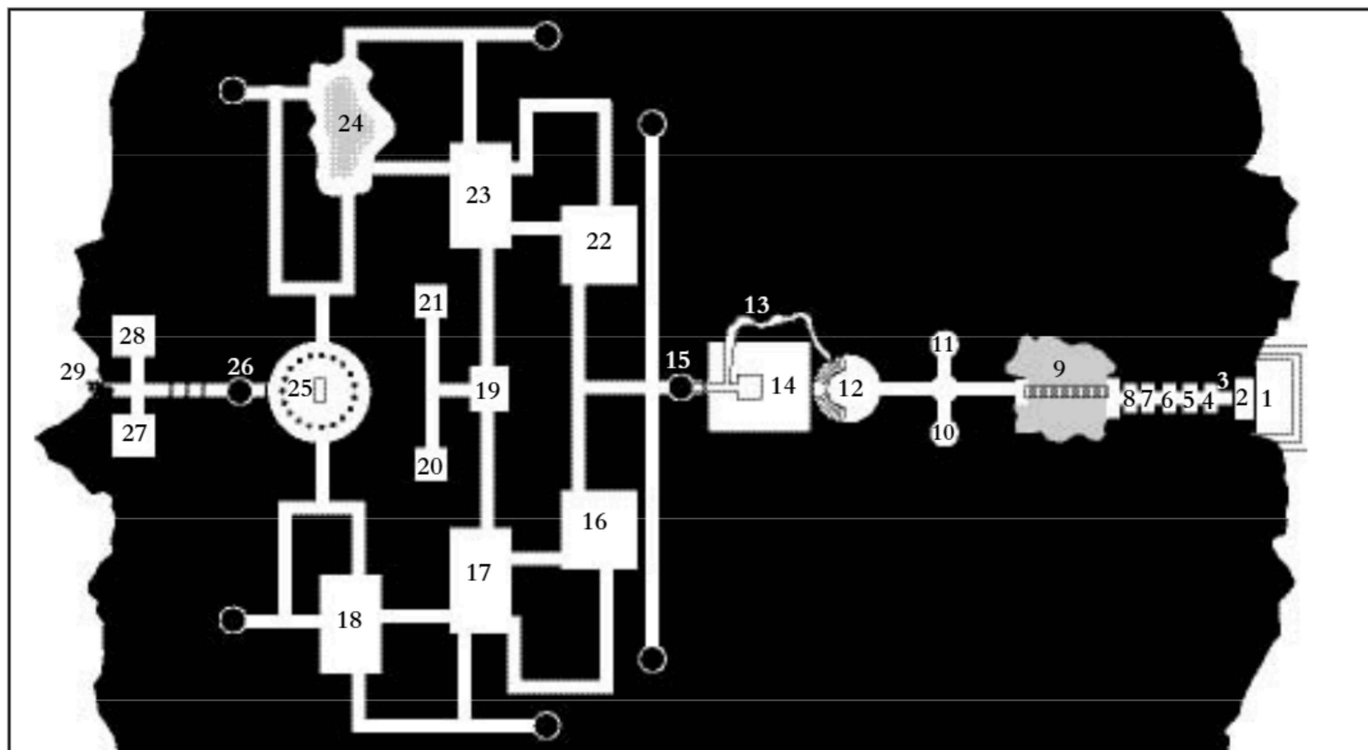
1. **Huvudport**: Mängder av nedfallna klippblock och småsten ligger på marken omkring porten. Några smala klippspiror reser sig upp i skyn och försvinner ovanför djungeltaket. Den täta djungeln avtar tvärt vid den breda stentrappan som leder upp till porten. Endast några få modiga slingerväxter trevar försiktigt uppför trappstegen. Porten är utformad som ett jättelikt tirakansikte. Den är gjord av sten och är mycket tung.

   För att öppna porten måste man vrida på ett stort, rostigt, liggande kugghjul som delvis sticker ut ur ett hål i berget bredvid porten. Innanför finns ett större hålrum där kugghjulet sitter på en vinsch med en stor järnkedja, vilken löper över några trissor i en smal gång upp till portens överdel. En spak sticker ut ur berget bredvid kugghjulet, och med denna lägger man i en backspärr som ser till att porten inte faller ned när man har hissat upp den. Kugghjulet är extremt trögt på grund av portens stora vikt. Normalt sett krävs fem starka trukher och en specialanpassad hävarm för att orka vrida på det. Hävarmen är för länge sedan borttagen.

   Rollpersonerna måste komma på ett sätt att vrida hjulet ett hack åt gången, till exempel med block, taljor, rep och motvikter, och sedan lägga i backspärren mellan varje hack så att de får vila. De borde då kunna hissa upp porten tillräckligt mycket för att kunna krypa in under den. Hur svårt det är att hissa upp porten beror helt och hållet på hur smart lösning rollpersonerna kommer på.

2. **Förkammare**: Förkammarens stengolv är täckt av jord och ruttnande löv som har blåst in genom smala springor runt huvudporten. Rakt fram finns en svartmålad dubbelport av järn. I vardera porten sitter en stor järnring. Dubbelporten är inte spärrad på något sätt, men den är ganska tung att skjuta upp. Vid förkammarens ena kortsida står ett stort fyrfat, och bredvid detta ligger fackelmaterial.

3. **Gång**: En bred gång leder rakt in i Utkikens mörka, tysta inre. På väggarna finns bleknade målningar som visar kampen mot Urkhath, skapandet av Trollbane, Mahktahs seger



och inspärrandet av Urkhath. Gången avbryts med jämna mellanrum av små kammare.

Man bör vara försiktig när man rör sig genom gången eftersom här finns en och annan giftig orm som har sökt sig in i berget via smala skrevor. Här finns också tusenfotingar som trivs i fukten och mörkret. Dessa har ett giftigt bett som ger Ob1T6 poäng Smärta en gång. I gången finns även åtskilligt med råttor.

4. **Yttre klädkammare**: I denna kammare finns ett antal fyrkantiga stenblock. Här tog schamanerna av sig alla sina kläder och lade dessa på stenblocken innan de fortsatte in i templet.

5. **Blodskammare**: I denna kammare finns en uttorkad bassäng. Cirka två meter ovanför bassängen hänger stora köttkrokar från en järnställning, och på en bänk bredvid bassängen ligger ett antal rostiga knivar. Längs bassängens sidor finns svarta avlagringar av organiskt ursprung. Här badade schamanerna i blodet från slaktade djur för att erhålla kraft inför de ritualer de skulle utföra.

6. **Svettkammare**: I denna kammare finns en bassäng som står i förbindelse med en varm källa. Det är varmt och fuktigt inne i kammaren, och stora mängder fuktig ånga stiger upp från bassängens vatten och gör det i stort sett omöjligt att se. Här svettades schamanerna ut alla orenheter.

7. **Reningskammare**: I denna kammare finns en uttorkad bassäng på vars botten det ligger knastertorra rester av blomblad. Längs väggarna står krukor. Många har spruckit, men en del är fortfarande hela. Här badade schamanerna i rosenbad och smorde in sig med olika välluktande oljor för att bli värdiga att träda in i segrarnas sal.

8. **Inre klädkammare**: I denna kammare finns upphöjda stenplattor på vilka förmultnade klädesplagg ännu ligger kvar. Här tog schamanerna på sig ceremoniella klädnader som låg på stenblocken innan de fortsatte in i templet.

9. **Hängbro**: Gången leder fram till en djup klyfta inne i berget. Lukten av svavel är mycket stark, och det är extremt varmt. En repbro som har sett sina bästa dagar sträcker sig över klyftan till en gång på andra sidan. Risken för att den brister är ganska stor om man inte är varsam. Den håller för en belastning på upp till 90 kg. Om man belastar den med 91-180 kg så lossnar ett av de två stödrepen. Om man belastar den med mer än 180 kg så lossnar även det andra stödrepet, varvid bron faller och blir hängande från andra sidan.

Om man faller ned i klyftan kommer fallet på 20 meter förmodligen att dämpas genom att man slår i ett flertal klipputlöpare. När väl fallet stoppas är risken stor att man kilas fast mellan vassa klippor strax ovanför de varma källorna på klyftans botten (såvida man inte faller ned i det nästan kokheta vattnet och skållas till döds). Om man inte kommer loss inom tio minuter får den gejser som finns på klyftans botten ett utbrott och dödar den som befinner sig precis ovanför den. Personer på större avstånd kan få brännskador.

Ovanför gången på andra sidan klyftan sitter tre gargyler (för information om gargyler, se Monster & Varelser). När rollpersonerna är som mest sårbara och utspridda vaknar gargylerna till liv en efter en. De är vrålhungriga och attackerar den rollperson som verkar svagast för att få sig ett skrovmål. Går striden dåligt återgår de till sina ursprungliga platser och förvandlar sig till sten igen.

10. **Örtkammare**: I väggarna i denna lilla kammare finns ett antal hyllor. På dessa står förslutna lerkrukor och mängder av små tygpåsar och läderpungar. Dessa innehåller torkade blad som används som rökelse, färg för att måla schamanistiska symboler och olika örter. Bland örterna återfinns framför allt olika hallucinogener och droger som gör det lättare att uppnå ett tranceliknande tillstånd, till exempel midvinterört och grenbingel. Här finns också örter med uppiggande och hungerstillande effekt, till exempel dunna och vandringssav.

11. **Trädgrotta**: I denna naturliga grotta växer ett mycket gammalt och knotigt träd. Dess härva av rötter slingrar sig igenom en hög med torr mylla mitt på stengolvet. I myllan finns ett stort antal urnor nedkörda. Trädets rötter har slingrat sig runt urnorna och krossat dessa så att deras innehåll har runnit ut och blandats upp med myllan. Vid en närmare undersökning visar sig all mylla vara aska. Detta är askan efter de schamaner som en gång i tiden vakade över templet. Trädet lever av den kraft som finns i schamanernas aska.

    Om rollpersonerna rör runt i askan eller vidrör trädet så antar den dryad som bor i trädet kroppslig form. Dryaden ser ut som en ung gûrderflicka, men det vilar något mycket ålderdomligt över henne. Hon talar till dem på en uråldrig form av sakhra, men av någon anledning kan rollpersonerna ändå förstå innebörden av vad hon säger. Hon tror först att de är schamaner och undrar om de har kommit tillbaka för att fortsätta med sina ritualer. Om rollpersonerna frågar vilka schamaner hon menar berättar hon om de schamaner som en gång i tiden kom hit till trädet. Här samlade de kraft genom meditation innan de begav sig längre in i templet för att utföra sina ritualer. Hon vet att de gjorde detta på Mahktahs befallning och att syftet var att hålla sina besegrade fiender fängslade. Hon vet dock inte exakt vad som finns i templet, hur länge sedan det byggdes eller varför det övergavs. Hon uppmanar rollpersonerna att vara försiktiga och att akta sig för den ondska som hon känner finns längre in. Hon ber dem även att skaffa näring åt henne eftersom hon är trött och håller på att förtvina. Därefter smälter hon ihop med trädet.

    Om rollpersonerna förser trädet med aska från en död schaman kommer hon att återfå sina krafter och spira. Hon antar då återigen kroppslig form och tackar dem för gåvan. Hon säger även att hon är glad över att templet återigen tagits i bruk. Om rollpersonerna förser trädet med aska från förrädarnas katakomber kommer hon att fälla sina sista blad och dö.

12. **Trappschakt**: Ett stort, cylinderformat trappschakt försvinner långt upp i mörkret. En gång i tiden slingrade sig en stor stentrappa utmed schaktets vägg, men den har raserats av ett jordskalv för länge sedan, och resterna ligger på schaktets botten. Längst upp kan man ana en dubbelport av järn. Det går att ta sig dit om man klarar av ett svårt (Ob4T6) slag mot Klättra, men portarna är omöjliga att få upp eftersom jordskalvet har lett till att de har blivit skeva och satt sig. Innanför portarna ligger segrarnas sal. I trappschaktets vägg, nere vid bottnen, finns en ganska stor skreva skapad av jordskalvet. Även en ganska storvuxen person kan klämma sig igenom skrevan för att så småningom komma fram till en trång gång med lågt i tak. Gången har rasat igen åt höger, men åt vänster leder den fram till Istrin Likätares gravkammare.

13. **Istrin Likätares gravkammare**: Ingången består av en liten cirkelrund öppning igensatt med ett skinn av människohud på vilket ett schamanistiskt tecken är påmålat. Den som lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ockultism inser att tecknet hindrar andar från att passera.

    Innanför skinnet finns en liten gravkammare. Luften är torr, och gravkammaren verkar orörd sedan flera tusen år tillbaka. Den är fullproppad med föremål av skiftande karaktär. Här finns en sarkofag, vars lock består av en bronsavgjutning av en människa med ett ansikte förvridet i en grotesk grimas. I en försänkning vid sarkofagens fotände vilar en klotformad kopparurna. Urnan öppnas genom att övre halvan skruvas loss från underdelen. Inuti finns tio långa, förvridna människonaglar. I gravkammaren finns även en stor uppsättning alkemisk utrustning såsom kärl, mortlar, underligt formade verktyg samt en glasburk med fem nekrotropiska kongelat. En broderad och överdådig ceremoniell klädnad hänger spöklikt på en kläddocka.

    Vid ena väggen finns några travar med böcker skrivna på uråldriga språk, bland annat danarthiska. Danarthiska är ett utdött språk och ingen idag levande person kan uttyda böckernas innehåll såvida man inte använder sig av en besvärjelse med effekten Läsa främmande skrift. Böckerna behandlar i huvudsak ämnena alkemi och nekromanti. Att läsa böckerna kommer att ta flera år av studier, framför allt som de är mycket gamla och riskerar att vittra sönder i vilket ögonblick som helst.

    För att komma ut ur gravkammaren kan man följa ett smalt, lodrätt schakt i gravkammarens välvda tak. Detta är igensatt med ett likadant skinn som ingången. Schaktet avslutas med ett järngaller som går att slå loss. Man kommer då upp mitt i segrarnas sal.

    En person med Andeförnimmelse kan känna sig iakttagen inne i gravkammaren. Det beror på att Istrin Likätares ande befinner sig här inne. Han är låst till den klotformade kopparurnan som är en fetisch. Det spelar ingen roll om man öppnar urnan och avlägsnar naglarna eftersom han är låst till själva urnan, inte innehållet.

    Om en schaman går över till andeplanet och försöker titta in i fetischen kan han inte se något eftersom fetischen är skyddad från insyn. Däremot får han en känsla av fara. För att få reda på vad som finns i fetischen måste han gå in i den. Om så sker går Istrin till attack. Istrin kan nämligen inte lämna fetischen såvida han inte övermannar en annan ande och placerar denna i fetischen. Eftersom Istrin är mycket mäktig går han förmodligen segrande ur en andestrid. Han spärrar in schamanens ande i fetischen och tar över dennes kropp. Om schamanen har en tjänsteande tar Istrin makten över denna.

    Låt nu schamanens spelare gestalta Istrin i rollpersonens kropp. Till sin hjälp bör spelaren få beskrivningen av Istrin Likätare, dennes värden och beskrivningen av Trollbane. Observera att Istrin inte är en schaman. Han kan med andra ord inte lämna en kropp när han väl har besatt den. Däremot kan han återvända till fetischen genom att vidröra den och återigen besegra schamanen i en andestrid. Schamanen återvänder då till sin egen kropp. Istrin återgår även till fetischen om den kropp han har besatt dör.

14. **Segrarnas sal**: I segrarnas sal utförde schamanerna de ritualer som förstärkte den barriär som fängslar förrädarnas andar. Spår efter schamanistiska tecken finns överallt i salen i form av kritmärken på väggarna. Längs väggarna på den stora salen står ett stort antal stenstatyer föreställande tirakiska hjältar. I mitten av salen står en Mahktahstaty inte

helt olik statyn i Tibans Mahktahtempel. Den är tillverkad av en helt annan sorts sten men svartmålad. Mahktahs nakna kroppshydda är voluminös och huden är täckt med ärrtatueringar. Hon har fyra armar. I den första handen håller hon en skål med pärlor, i den andra en ornamenterad yxa och i den tredje en silverflöjt. Den fjärde handen, som är försedd med långa klor, befinner sig framför munnen och är formad som om den håller i något.

I salen finns två stora stenportar. Porten bakom Mahktah leder till trappschaktet. Bredvid denna port står en stor järnkista i vilken det ligger en Gurthagg, det vill säga en stor lur tillverkad av ryggraden av ett troll och klädd med ett krokodilskinn. Denna Gurthagg är krökt och stor nog för att kunna bäras runt hela kroppen. Uråldriga schamanistiska symboler är målade på skinnet. Porten framför Mahktah är försedd med en stor cirkelrund kopparplatta, vilken fungerar som ett membran. Om man ställer sig framför Mahktah och blåser i luren öppnas porten till förrädarnas katakomber. Det krävs att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot STY eller ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Musik för att få en ton.

Förrädarnas katakomber

Förrädarnas katakomber sträcker sig från segrarnas sal fram till den fördömdes altarsal. Katakomberna är utformade som en labyrint bestående av ett otal gångar, kamrar och salar. Många av gångarna är trånga och har lågt i tak. En del avbryts av plötsliga djupa schakt där ekon av tusentals pinade själar kan anas strax bortom det hörbara ljudspektret. Många av gångarna har rasat samman. Labyrintens syfte är att låta förrädarnas andar irra runt i evinnerlig tid i de vindlande gångarna och aldrig hitta ut.

I gångarnas stenväggar finns hyllor där de förvånansvärt välbevarade kvarlevorna efter förrädarna vilar. Deras torra, pergamentsartade hud är hårt spänd över skeletten. De har på

Istrin Likätare

I en tid då tiraker och Urkhath kämpade mot varandra fanns det en mäktig människomagiker vid namn Istrin Likätare. Han hade fått detta namn därför att han återuppväckte döda och gjorde dem till sina slavar genom att äta av deras döda kött. Istrin såg tidigt fördelarna med att hjälpa Urkhath. Han började tillverka olika magiska föremål åt dem och belönades i gengäld med stora rikedomar. När Urkhath inte nådde den snabba seger de hade hoppats på lovade Istrin sina demoniska mästare det ultimata vapnet i kampen mot tirakerna. I flera år arbetade han på detta vapen, alltmedan kriget rasade vidare och Urkhaths position blev alltmer trängd. Till slut var vapnet klart, och han kallade det Trollbane.

Han hade dock inte för avsikt att ge Trollbane till Urkhath. Istället planerade han att binda en av demonerna till Trollbane för att på så sätt ge artefakten outsinliga krafter. Därefter skulle han själv slakta alla tiraker och förvandla dessa till vandöda slavar. Med hjälp av den största vandöda armé som någonsin skådats skulle steget till världsherravälde inte vara långt.

Han kallade till sig en av Urkhath under förespegling att han skulle överlämna det utlovade vapnet. När demonen anlände lurade Istrin denne till att vila på ett vitt marmoraltare. Innan demonen visste ordet av var den fångad i altaret som Istrin hade förberett med bindande besvärjelser. Istrin skulle nu bara placera Trollbane på altaret och utföra den ritual som skulle överföra demonen till Trollbane. Han kom dock aldrig så långt. Tirakiska schamaner hade uppdagat hans tillhåll och omringat detta. De gick nu till attack, och innan den överraskade Istrin förstod vad som hände hade de bundit hans ande i en fetisch. Maktlös fick han finna sig i att tillsammans med sina demoniska mästare bli inspärrad för evig tid. Schamanerna lyckades dock aldrig lägga beslag på Trollbane eftersom en av Istrins skapelser, en bevingad vandöd varelse, tog den i sina klor och flög iväg mot okänt mål.

Tålmodigt har Istrin väntat i sin fångenskap, övertygad om att chansen att bli fri skall uppstå förr eller senare. När så sker skall hans hämnd drabba både tiraker och övriga folkslag i Mundana. Hans plan är enkel. Genom att ta över kroppen tillhörande en oförsiktig äventyrare och uppträda som denne hoppas han kunna manipulera äventyrarens eventuella följeslagare till att hjälpa honom att lägga beslag på Trollbane. Därefter kan han binda demonen till Trollbane och genomföra sin ursprungliga plan. Om han skulle bli avslöjad av äventyrarens följeslagare är han övertygad om att han kan köpa deras hjälp. Alla har ett pris! Språket kan bli ett problem, men genom att låtsas snubbla och bita sig så hårt i tungan att han inte kan prata på ett tag kan han köpa sig tillräckligt med tid för att lära sig de andras språk. Det bör inte ta alltför lång tid eftersom han äger ett gott språköra.

Istrin är inte en våldets man utan använder hellre list. Varför ta till våld när man kan lura och bedra? I sitt umgänge med folk uppträder han förtroligt. På så sätt kan han få reda på deras svagheter för att vid ett senare tillfälle använda dessa emot dem. Han är mycket tålmodig och förivrar sig sällan. Hans största svaghet är rikedomar och lyx. Han älskar ingen annan än sig själv men är svag för kvinnor och kroppslig njutning. Hans tid i fångenskap har gått ut över hans minne, och numera kommer han bara ihåg det han anser vara viktigt, det vill säga hans planer på världsherravälde och de kunskaper han behöver för att uppnå detta. Folk, länder och liknande har han för länge sedan glömt av. Fångenskapen har gjort honom psykotisk, och han ser allt ur sitt eget snedvridna perspektiv. Han uppfattar sig själv som en övermänniska med överlägset intellekt och anser att alla andra borde dyrka honom som en gud. Utan hans ledarskap är världen förlorad. Tyvärr har inte världen insett detta ännu, men hur många missförstådda genier och martyrer har inte tvingats att kämpa mot fördomar och inskränkthet? För världens skull skall han bära detta ok och uthärda tills världen tar sitt förnuft till fånga.

sig sina kläder, rustningar och olika typer av utsmyckningar, men endast ett fåtal har kvar sina vapen. Många har lemlästats och vanhedrats på olika groteska sätt, till exempel genom att få sina genitalier avskurna och instoppade i munnen. Andra har fortfarande pilar och avbrutna spjut instuckna i sig.

Någonstans i katakomberna stöter rollpersonerna samman med fem gûrder som har avvikit från Zabhir och hans anhang för att gå på skattjakt. När de får syn på rollpersonerna delar de omedelbart upp sig och tar var sin gång därifrån. En av dem springer raka vägen till Zabhir för att varna denne, övriga försöker bara lura bort rollpersonerna. Det gäller att rollpersonerna fångar in den förstnämnde gûrden innan han kommer fram. I annat fall kommer Zabhir att vara förberedd på rollpersonernas ankomst.

15. **Avgrundsschakt**: En gång med släta stenväggar leder från segrarnas sal till förrädarnas katakomber. Gången avbryts av ett till synes bottenlöst schakt. Inga andar kan passera detta schakt såvida de inte är bundna till en kropp eller ett föremål. En bit ned i schaktet mynnar en smal gång. Det är den igenfyllda gång som leder till Istrin Likätares

De dödas armé

Författare: Istrin Likätare.

Språk: Danarthiska (danarthisk skrift).

Läsbarhet: Mycket svår (Ob5T6).

Förkunskaper: Alkemi (18).

Kunskapsinnehåll: Nekromantisk reanimation (3), Nekromantisk drill (3).

Tillgänglighet: Unik.

Boken beskriver hur man skapar en armé av vandöda med hjälp av alkemiska processer. Den är skriven av Istrin Likätare och finns endast i ett exemplar. Den är svårläst på grund av att den endast är skriven för eget bruk. Boken har 180 sidor.

Istrin Likätares formelsamling

Författare: Istrin Likätare.

Språk: Danarthiska (danarthisk skrift).

Läsbarhet: Mycket svår (Ob5T6).

Förkunskaper: Teoretisk magi (15).

Kunskapsinnehåll: Istrins provisoriska befallning av vandöd (3), Istrins bindning av demon (5), Istrins skyddscirkel (3).

Tillgänglighet: Unik.

Boken beskriver Istrin Likätares egna besvärjelser. Den är skriven av Istrin Likätare och finns endast i ett exemplar. Den är svårläst på grund av att den endast är skriven för eget bruk. Boken har 70 sidor.

Istrins skyddscirkel (3)

Färdigheter: Alstra semotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: 1 minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar en skyddscirkel som ger en skyddande sfär med tre meters radie. Skyddscirkeln stänger ute demoner, elementarvarelser och kosmiska varelser med en Rang som inte överstiger tre. En normal varelse som vill ta sig in måste lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot STY. Varje försök att ta sig in orsakar dessutom tre poäng (+3) Smärta. För att kasta in ett föremål används samma regel (slag mot STY). Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som tränger in reduceras med Ob3T6. Försöker man nå in med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag för magi tre nivåer svårare (+Ob3T6). Föremål och varelser som befann sig inne i skyddscirkeln då den skapades hindras inte alls av den – de kan ta sig både ut och in utan problem.

Istrins provisoriska befallning av vandöd (3)

Färdigheter: Alstra nekrotropi (Ob5T6), Transformering* (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).

Tidsåtgång: Två rundor.

Räckvidd: Beröring.

Varaktighet: Provisorisk.

* Transformering nekrotropi till ataxatropi.

Besvärjelsen ger en order till en vandöd som den måste lyda. Observera att besvärjelsen endast påverkar vandöda vars Rang är lika med eller lägre än tre.

Istrins bindning av demon (5)

Färdigheter: Alstra semotropi (Ob5T6), Besvärjelse (Ob5T6).

Tidsåtgång: En runda.

Räckvidd: 30 meter.

Varaktighet: Provisorisk.

Besvärjelsen oskadliggör en demon så att den inte kan fly eller göra någon skada. Observera att det inte går att binda demoner som har högre Rang än fem. En bunden demon kan användas för att installera en generator i ett magiskt föremål. Det är även möjligt att förhandla med demonen.

gravkammare. Schaktet är åtta meter brett, och om man försöker hoppa över måste man lyckas med ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot Hoppa.

16. **Slöjornas sal**: I denna sal hänger halvt förmultnade slöjor utmed väggarna. På slöjorna finns förrädarnas bleknade bomärken. Slöjorna rör sig spöklikt som om det stod personer bakom dem.

17. **Ljuskronans sal**: I mitten av denna sal hänger en jättelik, förvriden ljuskrona. Genom dess virrvarr av bågar och stänger rör sig gröna spöklika ljus. Detta är själar som har förirrat sig in i ljuskronan. De hittar inte ut, men när rollpersonerna träder in i salen dras några av ljusen till dem istället och börjar att cirkulera kring dem. Om inte rollpersonerna viftar bort dem kan dessa följa med rollpersonerna ut ur salen. De har då en hypnotisk verkan och kan få några rollpersoner att följa efter dem såvida de inte lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot VIL. Ljusen kommer att försöka lura in rollpersonerna i farliga gångar med dolda avgrunder.

18. **Skräckkammare**: I denna kammare hörs svaga viskningar. Det är förrädarnas andar som skriker ut sitt hat från andeplanet. Eftersom barriären till andeplanet är svag här når svaga ekon av deras röster fram. Om man försöker lyssna på rösterna för att utröna vad de säger är risken stor att man drabbas av ett skräckanfall. Slå ett svårt (Ob4T6) slag mot VIL. Om slaget lyckas får man obehagskänslor och nackhåren reser sig. Om slaget misslyckas drabbas man av hallucinationer och tycker sig se skuggor från skräckinjagande varelser smyga utmed väggarna. I panik flyr man ut ur kammaren genom närmaste öppning. Om slaget resulterar i fummel drabbas man av samma hallucinationer som för ett misslyckat slag. Dessutom drabbas man av en svår mörkerrädsla. Personen ifråga kommer fortsättningsvis alltid behöva slå ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot VIL för att våga gå in i ett mörkt utrymme.

19. **Demonstatyns kammare**: I mitten av denna kammare står en grotesk bronsstaty. Den är tre meter hög och föreställer en framåtlutad, insektsliknande, demonisk varelse med sex armar. En gång i tiden har den varit målad i allsköns klara färger, men nu återstår bara färgflagor på bronsytan. Den har ett cyklopöga bestående av ett skålformat halvklot av titan innefattat i bronshuvudet. Halvklotet är en decimeter i diameter med en tjocklek på en centimeter. Om man utsätter statyn för åverkan kastar cyklopögat iväg en Blixt (4) som ger Ob4T6 poäng Trauma och Ob4T6 poäng Smärta på förövaren (jämför Diodactus fylgiska urladdning i regelboken). Cyklopögat innehåller 20 fototropiska filament, det vill säga tillräckligt för fem blixtar.

    Statyn är en kommunikationsapparat som Urkhath använde för att kommunicera med varandra och med sina undersåtar. Genom att utföra ett blodsoffer till Urkhaths ära och vidröra cyklopögat får man telepatisk kontakt med Urkhath och alla andra som vidrör liknande cyklopögon. Numera finns det ingen att kommunicera med, men den som vidrör cyklopögat kan ändå känna av den fördömda demonens sinnesstämning. Slå ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot VIL. Om slaget lyckas känner man en kall kåre utmed ryggen men inget mer. Om slaget misslyckas blir man vettskrämd och flyr ut ur salen genom närmaste öppning. Om slaget resulterar i fummel får man en fix idé om att utföra ett blodsoffer vid statyn. Man kommer att vara övertygad om att gruppen aldrig kommer att lämna templet levande om inte blodsoffret utförs. Effekten klingar av efter någon timme. Om man utför blodsoffret förlorar de inblandade personerna Qadosh beroende på vilken religion de tillhör. Se modulen ”Religioner” för information om hur respektive religion ställer sig till avgudadyrkan och blodsoffer.

20. **Skattkammare**: I denna kammare finns ett överflöd av vackra och dyrbara skatter. Det rör sig huvudsakligen om ringar, armband, örhängen och andra smycken. Smidesarbetet är av skiftande men ofta anmärkningsvärt hög kvalitet. De flesta föremålen är tillverkade av brons och koppar, men det finns även silver- och guldföremål. Förutom smycken finns det stora drivor med allehanda mynt av varierande valörer. På de präglade mynten kan man bland annat urskilja gamla tokonska runor och andra uråldriga skrivtecken. De härskare vars stolta ansikten finns präglade på mynten är sedan länge bortglömda. Mynten är uppblandade med halvt söndervittrade värdepapper vars ursprung är omöjligt att uttyda.

    Samtliga föremål har tillhört förrädarna. Mahktah har därför kastat en förbannelse över dem så att de för otur med sig för innehavaren. Varje gång en rollperson använder något av föremålen måste spelledaren slå ett dolt slag (Ob2T6 + Ob1T6 för varje förbannat föremål som används för handlingen) mot Tur. Om slaget misslyckas kommer den handling som rollpersonen utför att på något sätt korrumperas. Om rollpersonen exempelvis köper ett föremål för de förbannade mynten kommer föremålet senare att gå sönder vid fel tillfälle. Om slaget resulterar i fummel inträffar något otrevligt på en gång. Exempelvis anklagar försäljaren innehavaren av de förbannade mynten för stöld.

21. **Vapenkammare**: I denna kammare finns ett överflöd av välgjorda och dyrbara vapen och rustningar, alla av människo- eller tirakursprung. Många är nötta och skadade, men det finns åtskilliga fynd att göra för den som är vapenkunnig, inte minst eftersom många av metallföremålen är tillverkade med en okänd och mycket avancerad höghärdande smidesteknik. Huggskadan för dessa vapen ökar med två (+2). Ett flertal vapen och rustningar har olika intrikata mönster och uråldriga skrivtecken inristade. Det finns även juvelbesatta svärd och dolkar.

    Mitt i kammaren står en underligt formad rustning av lamellpansar uppställd. Den skulle aldrig kunna passa en människa eller tirak men möjligtvis en varelse med samma kroppsbyggnad som demonstatyn. På en träställning vilar ett antal överdimensionerade vapen av hög kvalitet. Det är ett storsvärd, en stridshammare, ett stridsgissel med två kulor, en hornbåge, ett koger med pilar försedda med höghärdade järnspetsar samt en rundsköld. De är alla extremt stora, och till och med en kraggbarbar skulle ha svårt att hantera dem. Som exempel kan nämnas att storsvärdet har STYK=22. På rundskölden finns en symbol i form av nio svarta svärd på röd bakgrund.



Samtliga vapen och rustningar har tillhört förrädarna och är förbannade på samma sätt som föremålen i skattkammaren. Varje gång en rollperson använder något av föremålen måste spelledaren slå ett dolt slag (Ob3T6) mot Tur. Om slaget misslyckas så lyckas inte rollpersonen med sin manöver även om själva slaget för manövern var lyckat. Om slaget resulterar i fummel så fumlar rollpersonen på vanligt vis.

22. **Massgrav**: Ett tjockt lager aska täcker golvet i denna kammare. Det är askan efter oräkneliga brända kroppar. En omärklig vind bildar små virvlar och rör upp aska lite här och var. Vinden är resultatet av de andar som irrar omkring här och söker efter sina kroppar.

23. **De vandödas kammare**: Ett tjockt lager aska täcker golvet även i denna kammare, och samma virvlar kan skönjas i askan. Askan döljer ett antal döda kroppar. En del av de andar som irrar runt i katakomberna har förmågan att återinträda i sina kroppar som då blir vandöda. När rollpersonerna går genom gravkammaren skjuter plötsligt en hand upp ur askan och griper tag om vristen på en av dem. I nästa ögonblick reser sig ett dussin vandöda upp ur askan i en cirkel omkring rollpersonerna. Sakta börjar de sluta cirkeln. Det verkar som om de vandöda attackerar, men egentligen försöker de bara få rollpersonerna att förstå att de behöver deras hjälp. Eftersom de vandöda inte kan prata grabbar de istället tag i rollpersonerna för att få deras uppmärksamhet, och de blir förmodligen ganska desperata och sliter allt hårdare när rollpersonerna inte tycks förstå dem. Det bästa rollpersonerna kan göra är att så snabbt som möjligt slå sig ut ur gravkammaren. De vandöda kommer inte att följa efter dem utanför kammaren.

24. **Tempelsjö**: I denna naturliga grotta finns en göl som avger giftiga ångor som kan ge upphov till desorientering och förgiftning. Till en början ger ångorna ett lättare rus och upprymdhet. Stannar man längre kommer dock effekterna att bli mer ödesdigra. Efter en minut börjar ångorna ge skada genom syrebrist. Varje runda som man befinner sig i grottan får rollpersonen två poäng (+2) syrebrist. Jämför med drunkningsreglerna i regelboken.

    Om man inandas gasen i grottan blir man desorienterad i en minut för varje runda man befinner sig i grottan. Spelledaren slår ett dolt slag (Ob3T6) mot TÅL varje gång en rollperson försöker orientera sig eller väljer riktning. Misslyckas slaget går rollpersonen i motsatt riktning mot vad denne föresatt sig utan att veta om det.

25. **Den fördömdes altarsal**: I mitten av denna cirkelrunda sal står ett stort blodrött altare. Det var ursprungligen gjort

av vit marmor, men hatet hos den fördömda demon som är bunden till altaret har färgat av sig. Altarets överdel är prydd med ett otal taggar och hullingar av järn på ett sätt som påminner om Trollbane. Mitt på altaret sticker en lodrät, meterhög järnpik upp. På denna skall Trollbane placeras för att demonen skall överföras till Trollbane. Utmed salsväggen står manshöga rundade stenar på vilka schamanistiska tecken finns påmålade. Dessa skär av altarsalen från övriga andeplanet och gör den omöjlig att överhuvudtaget finna på andeplanet.

Om man rör vid altarets marmor får man en fruktansvärd syn med människor och tiraker som slaktas av skräckinjagande demoner. Vassa klingor skär genom kött, käftar spräcker skallar och klor sliter sönder ryggrader. Slå ett svårt (Ob4T6) slag mot VIL. Om slaget lyckas drar man omedelbart bort handen och känner sig något omtumlad. Man får en nivå svårare (+Ob1T6) att utföra alla typer av handlingar i en minut. Om slaget misslyckas blir man stel av skräck och håller kvar handen på altaret tills någon annan rycker bort den. Man får en nivå svårare (+Ob1T6) att utföra alla typer av handlingar i en minut för varje runda som man har vidrört altaret. Om slaget resulterar i fummel kollapsar man och är utslagen Ob1T6 minuter. Hädanefter kommer man att plågas av svåra mardrömmar varje natt då den hemska synen återvänder för att plåga en.

När rollpersonerna når fram till den fördömdes altarsal befinner sig Zabhir och Ezeluntha samt ytterligare tio gûrder och fem ulvar här. Zabhir har ägnat lite tid åt att undersöka stället och försäkra sig om att han kommer ihåg hur aktiveringen skall gå till. Han skall precis skrida till verket. Han har placerat Trollbane på altarpiken, smort sitt eget blod på rubinen och börjat utföra de rörelser som krävs för att altarpiken skall lösgöras från altaret och sammanfogas med Trollbane.

Det tar lite tid att utföra rörelserna, vilket ger rollpersonerna tid att antingen springa förbi gûrderna och ulvarna eller att använda sina avståndsvapen. Ezeluntha fylls av ett rovdjurs vilda vrede när hon ser att ett hot mot hennes älskade Zabhir har dykt upp, och hon kastar sig omedelbart över rollpersonerna. Ytterligare ett antal självmordsbenägna gûrder kastar sig in i striden tillsammans med övriga ulvar. De flesta ulvarna slutar strida och återvänder till sin gamla flock om Ezeluntha dödas.

Om rollpersonerna vinner striden och stoppar Zabhir innan laddningsritualen är fullbordad kan de avlägsna Trollbane från altaret. En utdragen, hatfull viskning på ett okänt, uråldrigt tungomål sveper då genom templet och altaret färgas ytterligare lite rödare. Om rollpersonerna inte hinner stoppa Zabhir flyr denne ut ur templet genom den lilla porten. Han beordrar gûrderna uppe på Utkiken att försegla porten så att rollpersonerna blir fast där inne. Därefter kan han fortsätta att bygga upp sin gûrderhär, underkuva alla tiraker och trukher och ta makten på Takalorr.

26. **Avgrundsschakt**: En gång med släta väggar leder från den fördömdes altarsal till bakporten. Gången avbryts av ett antal stenportar som gûrderna har forcerat samt ett till synes bottenlöst schakt. Inga andar kan passera detta schakt såvida de inte är bundna till en kropp eller ett föremål. Gûrderna har lagt en stock över avgrunden.

27. **Förråd**: I detta rum finns gamla verktyg med mera. Verktygen är mycket primitiva och nedslitna.

28. **Stenhuggarverkstad**: Ingången till stenhuggarverkstaden är halvt igenrasad. Innanför finns inte mycket annat än halvhuggna stenblock. Under en hög med småsten i ett hörn har Zabhir gömt resterna av de sönderslagna stentavlor som beskriver hur Trollbane skall användas och laddas. Beskrivningarna består av enkla bilder som visar hur man aktiverar Trollbanes olika besvärjelser. För att kunna tyda stentavlorna måste man emellertid pussla ihop stenfragmenten, vilket bara är möjligt på magisk väg.

29. **Bakport**: Detta är den ingång som Zabhir och de andra gûrderna har använt. Den var tidigare helt dold av buskage och slingerväxter, men gûrderna har röjt undan dessa. Ingången är igensatt med ett jättelikt stenblock som är omöjligt att flytta. Gûrderna har emellertid lyckats hacka upp en smal passage mellan stenblocket och bergväggen.

EFTERSPEL

Slutet på äventyret beror på hur slutstriden avlöper och vad rollpersonerna därefter väljer att göra. Om de lyckas besegra Zabhir är det bästa de kan göra att överlämna Trollbane till tirakerna. Rollpersonerna kommer då att belönas för sin insats och bli ihågkomna som hjältar på Takalorr. Äventyret är emellertid inte över bara för att hotet från Trollbane har undanröjts. Det finns många lösa trådar som rollpersonerna kan nysta i, och spelledaren kan låta dessa utvecklas till helt nya äventyr. Nedan följer några förslag. Det är upp till spelledaren att utarbeta detaljerna.

Slutet

Om rollpersonerna lyckas besegra Zabhir och dennes anhang får de välja vilken port de skall föra ut Trollbane genom. Huvudporten till Förbjudna skogen leder till att henéa försöker döda rollpersonerna. Deras chanser att klara sig ut ur Förbjudna skogen med livet i behåll är ytterst små. Dödas de lägger henéa beslag på artefakten och gömmer undan den för evig tid för att säkerställa att detta uppenbarligen onda föremål inte kommer i orätta händer.

Om rollpersonerna väljer att föra ut Trollbane genom bakporten till gûrdernas läger och överräcker artefakten till tirakerna tillkallar Nikthath Nekkma. Denne anländer redan efter fem dagar tillsammans med ett antal mäktiga schamaner. Dessa undersöker templet för att så småningom försegla

bakporten efter att ha kommit fram till att templet är alltigenom av ondo. Eventuella föremål som rollpersonerna för med sig ut ur templet kommer tirakerna kräva att de återbördar. Kanske kan rollpersonerna gömma undan en och annan dyrgrip. Nekkma belönar rollpersonerna för deras insats, och en stor fest anordnas i Madrakkors by till rollpersonernas ära.

Om rollpersonerna vägrar att överlämna Trollbane till tirakerna måste de fly. En klappjakt genom djungeln vidtar. Med lite tur och skicklighet kan rollpersonerna ta sig till Tiban och där överlämna Trollbane till Rzalaroz eller Nekkma. Det förra lär leda till en allvarlig konflikt mellan cirefalier och tiraker medan det senare leder till ungefär samma utveckling som om de hade överlämnat Trollbane direkt till tirakerna.

Om rollpersonerna misslyckas med att stoppa Zabhir och hans anhang hotas tiraksläktet av förintelse. Emellertid kommer ”Han som talar med förfäderna” att kontakta ulvarna och få dem att vika från gûrdernas sida. Därefter blir det betydligt lättare för tirakerna att smyga sig på gûrderna och övermanna dem. Nekkma kommer att leda en sådan attack och sedan ombesörja att Trollbane göms undan för evigt.

Markis Silverhjärta

Markis Silverhjärta är en långsint man. Om inte rollpersonerna själva söker upp markisen för att göra upp med honom så lär han förr eller senare söka upp rollpersonerna. Rollpersonerna har trots allt tillfälligt förstört markisens chanser att lösa sina skulder. Han är en inflytelserik man och kan göra livet surt för sina fiender. Hans hämnd kommer förmodligen att bli både intrikat och oväntad.

Om rollpersonerna beger sig till markisens län för att ta tjuren vid hornen kan detta leda till omfattande stridigheter. Missnöjet jäser nämligen bland bondebefolkningen eftersom markisen avkräver dem extremt höga skatter. Än har emellertid ingen vågat träda fram som ledare för ett bondeuppror. De personer som har haft modet, eller dumdristigheten, att öppet visa sitt missnöje har kuvats, och nyligen har till och med vissa personer försvunnit spårlöst. Rädsla och misstänksamhet råder i länet, och främlingar utifrån betraktas med stor misstänksamhet.

Kanske kan rollpersonerna ändå få folkets förtroende och leda dessa mot markisen. I så fall får markisen stora problem eftersom hans beväpnade styrkor är kraftigt decimerade på grund av hans ekonomiska situation. Han har dock ett flertal allierade, inte minst bland adeln, som kan tänkas skicka förstärkningar. Adeln är trots allt inte speciellt förtjust i bondeuppror, och de vill självklart förhindra ett sådant eftersom det skulle kunna sprida sig till närliggande län.

Markisinnan Tre Liljor

Markisinnan Tre Liljor kan antingen bli en antagonist eller en bundsförvant. Om rollpersonerna försöker sälja av de delar av krigsbytet som de har kommit över är det troligt att detta kommer till markisinnans kännedom. Hon underrättar då lagens män och låter dessa ta hand om rollpersonerna.

Om markisinnan får höra talas om den osämja som råder mellan rollpersonerna och markis Silverhjärta blir hon intresserad och bjuder in dem till sin borg. Rollpersonerna blir därigenom indragna i konflikten mellan markisinnan Tre Liljor och markis Silverhjärta. Denna konflikt kan mycket väl komma att sprida sig bland adeln i Solds kronomark, varvid rollpersonerna kommer att befinna sig i centrum för ett omfattande intrigmakeri, komplotter, lönnmord och öppna stridigheter.

Konflikt mellan tiraker och cirefalier

Om rollpersonerna överlämnar Trollbane till Rzalaroz får detta vittomfattande följder. Rzalaroz för Trollbane till Melorion och överlämnar artefakten till stortemplet i Ciremelo. Här kommer man att undersöka den noga för att ta reda på hur man på bästa sätt skall kunna utnyttja den. Om man uppdagar omfattningen av dess inneboende kraft kommer man inte att använda den i offensivt syfte. Istället utpressar man Takalorrs tiraker till att ingå en pakt med Melorion. Så länge tirakerna ser till att pirater försvårar Consabers sjöfart i området så garanterar cirefalierna att Trollbane förblir i tryggt förvar.

Nekkma kommer självklart inte stillatigande åse detta. Han behöver en mindre grupp modiga personer som kan stjäla tillbaka Trollbane, men han inser att tiraker kommer få det svårt att röra sig obehindrat på Ciremelos gator. Det är här rollpersonerna kommer in. Nekkma är förvisso förgrymmad på dem, men han tycker att det är bättre att utnyttja dem än att utkräva en blodig hämnd. Han skickar ett antal tempelkrigare som med all önskvärd tydlighet förklarar vad som kommer att hända med rollpersonerna om de inte återbördar Trollbane till Takalorr. Rollpersonerna har nu inte mycket annat att välja på än att bege sig till Ciremelo och försöka bryta sig in i stortemplets allra heligaste.

Istrin Likätare

En av de farligaste personer som rollpersonerna stöter på under äventyrets gång är Istrin Likätare. Vad som händer om Istrin tar över en rollperson beror helt och hållet på Istrin och övriga rollpersoner. Om de övriga rollpersonerna avslöjar bedrägeriet och dödar Istrin i rollpersonens kropp återgår Istrin till urnan. Rollpersonen skickas till det fjärran andeplanet och är för evigt förlorad. En bättre lösning är att fly från Istrin och kontakta Nekkma som då kommer att samla Takalorrs främsta schamaner. Dessa kan binda Istrin till urnan på nytt och frigöra rollpersonen. Ett alternativ är att på något sätt lura Istrin att självmant återvända till urnan.

Om Istrin inte tar över någon av rollpersonerna när dessa besöker gravkammaren kommer han vid första bästa tillfälle att ta över en tirakschaman eller något annat lämpligt offer. Kanske är henéa-kvinnan Shieno så nyfiken att hon ger sig in i templet efter att uppståndelsen har lagt sig. Om Istrin då tar över hennes kropp kommer han att börja söka efter Trollbane för att kunna genomföra sin ursprungliga plan.

Ifall det av en eller annan anledning visar sig vara omöjligt att återfinna Trollbane finner han andra vägar för att skapa sig en armé av vandöda. Detta kan ske på många sätt och tar förmodligen lång tid. Det enda som är säkert är att förr eller senare kommer Istrins och rollpersonernas vägar att korsas på nytt.

KAPITEL FYRA

SPELLEDARPERSONER



Spelledarpersoner till kapitel ett: Fången

TYPISK KROGBESÖKARE – STY 11, TÅL 13, RÖR 9, PER 9, PSY 11, VIL 8, BIL 5, SYN 10, HÖR 10.
Lojalitet 11, Heder 9, Amor 10, Aggression 11, Tro 8, Generositet 12, Rykte 1, Tur 10, Resurser 3.
Förflyttning 8 m/runda, BF 12 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 10, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 6, Insikt 6, Qadosh 2.
Slag: (12), ObH1T6, SI (1/2). **Spark** (12), ObK1T6+1, SI (3/1).
Skallning (12), ObK1T6+2, SI (1/1). **Stol** (10), ObK1T6+3, SI (2/2).
Undvika (12).
Färdigheter: Dansa 10, Hoppa 8, Kasta 10, Slagsmål 12, Spel & dobbel 10, Språk: Ashariska 11, Stridsvana 8, Supa 12.

TYPISK STADSVAKT – STY 12, TÅL 13, RÖR 10, PER 8, PSY 10, VIL 10, BIL 8, SYN 10, HÖR 10.
Lojalitet 12, Heder 10, Amor 10, Aggression 8, Tro 10, Generositet 8, Rykte 1, Tur 10, Resurser 5.
Förflyttning 8 m/runda, BF 12 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 7, Insikt 6, Qadosh 1.
Kortsvärd (12), ObH2T6+2, BRYT (12), SI (2/2).
Undvika (12).
Rustning: Mjukt läder. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Hoppa 8, Kasta 9, Krigsföring 10, Läkekonst 8, Marsch 12, Rida 8, Sköld 6, Slagsmål 10, Språk: Ashariska 10, Spåra 10, Stridskonst: Drill med kortsvärd 11, Stridskonst: Militär spjutdrill 11, Stridsvana 10.

MARKIS RUBEN SILVERHJÄRTA – STY 15, TÅL 16, RÖR 12, PER 9, PSY 13, VIL 15, BIL 12, SYN 13, HÖR 12.
Lojalitet 5 (egoistisk), Heder 9, Amor 15 (lusta), Aggression 12, Tro 10, Generositet 11, Rykte 12 (markis), Tur 8, Resurser 12 (kontakter).
Förflyttning 9 m/runda, BF 15 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 15, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 10, Insikt 9, Qadosh 0.
Bredyxa (17), ObH4T6+1, BRYT (11), SI (2/2).
Parerdolk (16), ObK1T6+3, BRYT (5), SI (1/2).
Undvika (15).
Rustning: Visirhjälm med nackskydd [H15, K12, S15], täcker 1-3. Jacka, handskar och stövlar, mjukt läder [H3, K4, S3], täcker 4-15, 23-26. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Bokhållning 9, Dansa 8, Etikett 14, Heraldik 14, Hoppa 10, Jakt 8, Krigsföring 12, Lans 12, Ledarskap 11, Rida 18, Räkning 8, Simma 7, Skrift: Jargisk 10, Skumraskaffärer 10, Smyga 10, Speja 12, Spel & dobbel 9, Språk: Ashariska 15, Spåra 12, Stridsvana 14, Supa 16, Värdera 10, Övertala 14.

KOMMENDANT WALTER RASK – STY 14, TÅL 15, RÖR 10, PER 8, PSY 12, VIL 9, BIL 11, SYN 9, HÖR 11.
Lojalitet 8, Heder 7, Amor 10, Aggression 8, Tro 12 (Den samoriska läran), Generositet 6 (snål), Rykte 5, Tur 11, Resurser 10 (Solds Utö).
Förflyttning 8 m/runda, BF 14 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 7, Insikt 7, Qadosh 0.
Kortsvärd (14), ObH2T6+2, BRYT (14), SI (2/3).
Undvika (8).
Rustning: Handskar och stövlar, mjukt läder [H3, K4, S3], täcker 12-13, 23-26. **Generellt**: [H2, K3, S1].
Färdigheter: Bokhållning 7, Förhöra 7, Heraldik 10, Kasta 9, Klättra 12, Krigsföring 10, Krigsmaskiner 8, Ledarskap 10, Marsch 13, Räkning 9, Sjömannaskap 13, Skrift: Jargisk 8, Skumraskaffärer 12, Smyga 8, Speja 10, Spel & dobbel 9, Språk: Ashariska 11, Stridsvana 10, Supa 14, Väderkännedom 14, Värdera 6.

INGENJÖR MIELAR KLAN GHOR – STY 15, TÅL 12, RÖR 9, PER 11, PSY 13, VIL 15, BIL 14, SYN 11, HÖR 8.
Lojalitet 16, Heder 18, Amor 7, Aggression 12, Tro 14 (Vontar), Generositet 10, Rykte 6 (stenhuggare), Tur 11, Resurser 2.
Förflyttning 5 m/runda, BF 13 kg, UK 9 rutor, Chockvärde 14, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 8, Insikt 8, Qadosh 6.
Krell-Zar (stridshammare) (15), ObK4T6, BRYT (18), SI (2/2).
Undvika (8).
Rustning: Handskar, läderförkläde och stövlar, mjukt läder [H3, K4, S3], täcker 12-26. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Bergskunskap 16, Klättra 14, Krigsmaskiner 12, Mekanik 13, Murare 14, Räkning 13, Skrift: Rukh 14, Slagsmål 10, Språk: Ashariska 8, Språk: Rukh 16, Stenhuggare 16, Stridsvana 12, Undervisning 8.

TYPISK FLOTTIST – STY 12, TÅL 13, RÖR 10, PER 8, PSY 10, VIL 10, BIL 8, SYN 10, HÖR 10.
Lojalitet 12, Heder 10, Amor 10, Aggression 8, Tro 10, Generositet 8, Rykte 1, Tur 10, Resurser 5.
Förflyttning 8 m/runda, BF 12 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 7, Insikt 6, Qadosh 1.
Kortsvärd (12), ObH2T6+2, BRYT (12), SI (2/2).
Undvika (12).
Rustning: Mjukt läder. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Båge 12, Hoppa 10, Kasta 9, Klättra 14, Krigsföring 10, Läkekonst 8, Marsch 10, Simma 5, Sjömannaskap 12, Sköld 6, Slagsmål 13, Speja 10, Språk: Ashariska 10, Stridskonst: Drill med kortsvärd 11, Stridsvana 10.

TYPISK FÄSTNINGSSOLDAT – STY 12, TÅL 13, RÖR 10, PER 8, PSY 10, VIL 10, BIL 8, SYN 10, HÖR 10.
Lojalitet 12, Heder 10, Amor 10, Aggression 8, Tro 10, Generositet 8, Rykte 1, Tur 10, Resurser 5.
Förflyttning 8 m/runda, BF 12 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 7, Insikt 6, Qadosh 1.
Kortsvärd (12), ObH2T6+2, BRYT (12), SI (2/2).
Undvika (12).
Rustning: Mjukt läder. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Båge 10, Hoppa 8, Kasta 9, Klättra 14, Krigsföring 6, Krigsmaskiner 10, Läkekonst 8, Marsch 12, Simma 5, Sjömannaskap 12, Sköld 6, Slagsmål 12, Speja 10, Språk: Ashariska 10, Stridskonst: Drill med kortsvärd 11, Stridsvana 10, Söka 12.

FÄLTSKÄR TEODOR – STY 11, TÅL 9, RÖR 13, PER 12, PSY 16, VIL 14, BIL 15, SYN 10, HÖR 11.
Lojalitet 11, Heder 12, Amor 8, Aggression 10, Tro 10, Generositet 14 (godhjärtad), Rykte 8, Tur 11, Resurser 5.
Förflyttning 8 m/runda, BF 10 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 0.
Dolk (14), ObS2T6+2, BRYT(5), SI(1/2).
Undvika (10).
Färdigheter: Alkemi 8, Astrologi 4, Bokhållning 6, Djurlära 10, Etikett 14, Fingerfärdighet 11, Förhöra 10, Heraldik 8, Läkekonst 17, Räkning 12, Skrift: Jargisk 12, Språk: Ashariska 18, Språk: Lägre Jargiska 8, Språk: Sakhra 4, Växtlära 14, Övertala 16.

ARGHAX – STY 19, TÅL 18, RÖR 12, PER 8, PSY 7, VIL 13, BIL 3, SYN 10, HÖR 10.
Lojalitet 6 (opålitlig), Heder 8, Amor 11, Aggression 15 (våldsbenägen), Tro 12 (Mahktah), Generositet 5 (snål), Rykte 6, Tur 10, Resurser 0.
Förflyttning 10 m/runda, BF 18 kg, UK 10 rutor, Chockvärde 16, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 10, Insikt 7, Qadosh 5.
Skallning (16), ObK2T6+2, BRYT (-), SI (1/1).
Slag (16), ObK2T6, BRYT (-), SI (1/2).
Undvika (9).
Färdigheter: Fiske 6, Fingerfärdighet 8, Kasta 8, Klättra 14, Simma 9, Sjömannaskap 10, Skumraskaffärer 8, Språk: Ashariska 6, Språk: Sakhra 13, Stridsvana 14, Supa 14, Svärd 10.

BIROKK – STY 18, TÅL 21, RÖR 16, PER 12, PSY 13, VIL 14, BIL 6, SYN 10, HÖR 14.
Lojalitet 10, Heder 11, Amor 13, Aggression 11, Tro 14 (Mahktah), Generositet 8, Rykte 4, Tur 12, Resurser 0.
Förflyttning 9 m/runda, BF 19 kg, UK 11 rutor, Chockvärde 17, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 10, Insikt 8, Qadosh 7.
Slag (16), ObK2T6, BRYT (-), SI (1/2).
Stol (12), ObK2T6+3, BRYT (6), SI (2/2).
Stor sten (12), ObK3T6, BRYT (10), SI (1/1).
Undvika (13).
Färdigheter: Fiske 17, Gömma 9, Hoppa 10, Kasta 13, Klubba 12, Klättra 15, Låsdyrkning 7, Simma 15, Sjömannaskap 15, Skumraskaffärer 7, Smyga 11, Språk: Ashariska 10, Språk: Sakhra 15, Stridsvana 12, Svärd 13.

FILIP AV VINVALLARNA – STY 14, TÅL 15, RÖR 11, PER 17, PSY 13, VIL 10, BIL 8, SYN 11, HÖR 11.
Lojalitet 8, Heder 5 (ohederlig), Amor 15 (lusta), Aggression 10, Tro 8, Generositet 10, Rykte 9, Tur 11, Resurser 0.
Förflyttning 9 m/runda, BF 14 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 0.
Undvika (12).
Färdigheter: Dansa 13, Etikett 16, Filosofi 6, Fingerfärdighet 7, Heraldik 14, Hoppa 10, Klättra 13, Kulturkännedom 6, Köra vagn 9, Rida 12, Skrift: Jargisk, Skumraskaffärer 9, Skådespel 8, Smyga 11, Spel & dobbel 10, Språk: Ashariska 17, Stridsvana 5, Svärd 10, Värdera 10.

JUSSI GULDMAKARE – STY 9, TÅL 13, RÖR 12, PER 17, PSY 16, VIL 13, BIL 14, SYN 13, HÖR 8.
Lojalitet 10, Heder 9, Amor 6 (olust), Aggression 8, Tro 10, Generositet 15 (gästfri), Rykte 12 (alkemist som påstår sig kunna skapa guld), Tur 8, Resurser 0.
Förflyttning 8 m/runda, BF 11 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 2.
Slag (6), ObK1T6, BRYT (-), SI (1/2).
Undvika (10).
Färdigheter: Alkemi 15, Etikett 10, Fingerfärdighet 15, Heraldik 10, Kulturkännedom 12, Läkekonst 7, Metallurgi 18, Rida 8, Räkning 15, Simma 5, Skrift: Alkemiska symboler 15, Skrift: Jargisk 10, Skrift: Äldre colonisk 14, Skumraskaffärer 7, Språk: Ashariska 16, Teoretisk magi 13, Växtlära 6.

SKABBE TRASHANK – STY 8, TÅL 9, RÖR 11, PER 7, PSY 12, VIL 9, BIL 3, SYN 11, HÖR 14.
Lojalitet 8, Heder 6 (lögnaktig), Amor 9, Aggression 10, Tro 8, Generositet 10, Rykte 5, Tur 11, Resurser 0.
Förflyttning 7 m/runda, BF 8 kg, UK 4 rutor, Chockvärde 8, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 0.
Undvika (14).
Färdigheter: Fingerfärdighet 18, Fiske 12, Gömma 12, Gyckla 9, Låsdyrkning 14, Skräddare 9, Skumraskaffärer 10, Smyga 10, Språk: Ashariska 14, Värdera 8.

VANJA MALÖRT – STY 7, TÅL 10, RÖR 8, PER 6, PSY 14, VIL 15, BIL 7, SYN 11, HÖR 11.
Lojalitet 12, Heder 11, Amor 3 (olust), Aggression 8, Tro 15 (Eliana), Generositet 10, Rykte 10, Tur 11, Resurser 0.
Förflyttning 7 m/runda, BF 8 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 10, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 2.
Undvika (8).
Färdigheter: Berättarkonst 10, Fingerfärdighet 9, Gömma 12, Kulturkännedom 10, Ledarskap 8, Läkekonst 13, Matlagning 16, Räkning 11, Smyga 13, Språk: Ashariska 15, Väderkännedom 11, Växtlära 17, Överlevnad 15, Övertala 13.

SKAT-BRITTA – STY 10, TÅL 11, RÖR 14, PER 13, PSY 15, VIL 10, BIL 6, SYN 11, HÖR 11.
Lojalitet 8, Heder 11, Amor 8, Aggression 7, Tro 8, Generositet 10, Rykte 3, Tur 11, Resurser 0.
Förflyttning 8m/runda, BF 10 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 10, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 0.
Undvika (10).
Färdigheter: Dolk 10, Fingerfärdighet 16, Förföra 9, Gyckla 8, Gömma 12, Låsdyrkning 10, Räkning 6, Skumraskaffärer 10, Smyga 13, Spel & Dobbel 9, Språk: Ashariska 16, Supa 11, Söka 11, Värdera 10, Övertala 14.

SELENA – STY 9, TÅL 10, RÖR 13, PER 15, PSY 11, VIL 10, BIL 4, SYN 10, HÖR 12.
Lojalitet 9, Heder 10, Amor 12, Aggression 9, Tro 8, Generositet 10, Rykte 2, Tur 11, Resurser 0.
Förflyttning 8m/runda, BF 9 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 9, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 0.
Undvika (13).
Färdigheter: Dansa 14, Fingerfärdighet 10, Förföra 17, Gömma 7, Musik 5, Sjunga 12, Slagsmål 9, Språk: Ashariska 11, Smyga 8, Övertala 13.

RÖVAR-LILL – STY 14, TÅL 15, RÖR 16, PER 8, PSY 11, VIL 16, BIL 3, SYN 13, HÖR 11.
Lojalitet 13, Heder 9, Amor 11, Aggression 10, Tro 8, Generositet 9, Rykte 7, Tur 11, Resurser 0.
Förflyttning 10m/runda, BF 14 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 15, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 11, Insikt 9, Qadosh 0.
Undvika (13).
Färdigheter: Akrobatik 6, Bergskunskap 6, Dolk 10, Hoppa 12, Jakt 8, Kasta 14, Klättra 18, Marsch 10, Rida 11, Simma 9, Slagsmål 15, Speja 11, Språk: Ashariska 12, Stridsvana 14, Svärd 13, Överlevnad 15.

VOLMAR LÅNGE – STY 15, TÅL 13, RÖR 16, PER 8, PSY 13, VIL 12, BIL 8, SYN 12, HÖR 12.
Lojalitet 8, Heder 8, Amor 8, Aggression 13, Tro 3, Generositet 5, Rykte 7, Tur 9, Resurser 6.
Förflyttning 9 m/runda, BF 14 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 11, Insikt 9, Qadosh 0.
Slagsvärd (16), ObH4T6+2, BRYT(14), SI(3/4).
Dolk (15), ObS2T6+2, BRYT(5), SI(1/2).
Kortbåge (16), Räckvidd [5-15-50-125], ObS4T6, ObS3T6+2, ObS2T6+2, ObS2T6, BRYT(3).
Undvika (16).
Rustning: Huva, hauberk och handskar, ringbrynja [H12, K4, S5], täcker 2-20. Byxor, nitläder [H7, K5, S4], täcker 16-24. Stövlar, mjukt läder [H3, K4, S3], täcker 23-26. **Generellt**: [H12, K4, S5].
Färdigheter: Gömma 16, Geografi 8, Heraldik 8, Krigsföring 12, Ledarskap 10, Marsch 14, Matlagning 9, Rida 14, Räkning 7, Skrift: Jargisk 6, Skumraskaffärer 13, Smyga 15, Speja 14, Språk: Ashariska 14, Spåra 13, Stridskonst: Akademiträning 12, Stridsvana 14, Supa 8.

BRYNOLF KNIVEN – STY 16, TÅL 15, RÖR 13, PER 7, PSY 8, VIL 14, BIL 5, SYN 9, HÖR 14.
Lojalitet 7, Heder 6, Amor 12, Aggression 16, Tro 8, Generositet 6, Rykte 6, Tur 8, Resurser 6.
Förflyttning 9 m/runda, BF 15 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 15, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 11, Insikt 9, Qadosh 0.
Stridsklubba (15), ObK3T6+2, Bryt(12), SI(2/2).
Dolk (17), ObS2T6+2, BRYT(5), SI(1/2).
Lätt armborst (15), Räckvidd [5-35-75-175], ObS5T6, ObS4T6, ObS3T6, ObS2T6, BRYT(6).
Liten rundsköld (12), BRYT(14).
Undvika (14).
Rustning: Öppen hjälm, plåt [H15, K12, S15], täcker 2. Harnesk och armskydd, nitläder [H7, K5, S4], täcker 4-11, 14-15. Byxor och stövlar, mjukt läder [H3, K4, S3], täcker 16-26. Generellt: [H7, K5, S4].
Färdigheter: Förklädnad 15, Förhöra 16, Gömma 17, Låsdyrkning 13, Rida 13, Skumraskaffärer 17, Slagsmål 16, Smyga 14, Spel & dobbel 14, Språk: Ashariska 14, Stridsvana 16, Supa 12, Värdera 11.

Spelledarpersoner till kapitel två: Krigsbytet

UNGMAR KLAN GHOR – STY 18, TÅL 16, RÖR 13, PER 10, PSY 12, VIL 15, BIL 11, SYN 8, HÖR 13.
Lojalitet 14 (Hadar), Heder 16 (håller sitt ord), Amor 6 (olust), Aggression 10, Tro 16 (Vontar), Generositet 12, Rykte 15 (kvädare), Tur 7, Resurser 5.
Förflyttning 7 m/runda, BF 17 kg, UK 10 rutor, Chockvärde 16, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 9, Insikt 8, Qadosh 6.
Hir-Kharz (yxa) (17), Ob4T6, Bryt (18), SI (2/2). **Phar-Zhon** (sköld) (16), Ob2T6+2, BRYT(16). **Undvika** (8).
Rustning: Iken-Hav (ringbrynja) [H14, K5, S7], täcker 4-11, 14-20. Iken-Hiran (kängor) [H9, K8, S8], täcker 23-26. Generellt: [H14, K5, S7].
Färdigheter: Bergkunskap 16, Berättarkonst 18, Fingerfärdighet 13, Geografi 7, Gömma 11, Heraldik 10, Kasta 8, Klättra 14, Kulturkännedom 9, Metallurgi 6, Räkning 16, Slagsmål 15, Skrift: Jargisk 9, Skrift: Rukh 13, Språk: Ashariska 11, Språk: Rukh 16, Stridsvana 12, Supa 13, Söka 7, Värdera 10.

TOFSVIPA – STY 8, TÅL 10, RÖR 14, PER 16, PSY 11, VIL 11, BIL 5, SYN 11, HÖR 14.
Lojalitet 12, Heder 13, Amor 10, Aggression 6 (rädd), Tro 10, Generositet 15 (gästfri), Rykte 5, Tur 11, Resurser 0.
Förflyttning 4 m/runda, BF 9 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 9, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 0.
Undvika (10).
Färdigheter: Biodlare 15, Dansa 11, Gömma 12, Klättra 8, Matlagning 16, Sjunga 10, Smyga 11, Språk: Ashariska 10, Språk: La'itha 14, Växtlära 10.

VÄTTEKUNGEN DINK GLIMME – STY 12, TÅL 11, RÖR 19, PER 6, PSY 10, VIL 12, BIL 6, VÄR 13, HÖR 10.
Lojalitet 16 (sitt folk), Heder 14, Amor 6, Aggression 10, Tro 16 (Mahktah), Generositet 8, Rykte 14, Tur 14, Resurser 15.
Förflyttning 10 m/runda, BF 11 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 10, Insikt 8, Qadosh 4.
Kortsvärd (17), ObH3T6, ObS2T6+2, BRYT(14), SI(2/3).
Slunga (16), Räckvidd [5-10-30-60], ObK3T6, ObK2T6+2, ObK2T6+1, ObK2T6, BRYT (1).
Undvika (17).
Rustning: Harnesk, härdat läder [H5, K6, S5], täcker 4-5, 14-15. Öppen hjälm med nackskydd, plåt [H15, K12, S15], täcker 2-3. Generellt: [H5, K6, S5].
Färdigheter: Bergskunskap 13, Gömma 12, Klättra 14, Ledarskap 16, Räkning 5, Slagsmål 14, Smyga 14, Språk: Sakhra 12, Stridsvana 12.

RÅDGIVARE GELKO HUKE – STY 8, TÅL 7, RÖR 14, PER 7, PSY 12, VIL 11, BIL 8, VÄR 12, HÖR 15.
Lojalitet 6, Heder 8, Amor 10, Aggression 4 (feg), Tro 12 (Mahktah), Generositet 5, Rykte 12, Tur 14, Resurser 12.
Förflyttning 7 m/runda, BF 7 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 8, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 6, Insikt 5, Qadosh 1.
Dolk (11), ObS2T6+2, BRYT(5), SI(1/2).
Undvika (14).
Färdigheter: Bergskunskap 7, Diplomati 8, Gömma 17, Klättra 13, Räkning 12, Skrift: Jargisk 4, Slagsmål 5, Smyga 16, Språk: Ashariska 8, Språk: Sakhra 14, Stridsvana 5, Värdera 10, Övertala 15.

TYPISK VÄTTE – STY 9, TÅL 9, RÖR 14, PER 5, PSY 8, VIL 9, BIL 5, VÄR 11, HÖR 11.
Lojalitet 15 (vättesamhället), Heder 10, Amor 8, Aggression 10 (hotar/flyr), Tro 14 (Mahktah), Generositet 8, Rykte 6, Tur 10, Resurser 4.
Förflyttning 8 m/runda, BF 9 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 9, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 8, Insikt 6, Qadosh 3.
Kortsvärd* (9), ObH2T6+2, ObS2T6+2, BRYT(14), SI(2/3). **Dolk*** (9), ObS2T6, BRYT(5), SI(1/2).
Klubba* (9), ObK1T6+3, BRYT(8), SI(2/2). **Spjut*** (9), ObS4T6, BRYT (8), SI(4/2).
Slangbella* (9), Räckvidd [2-4-8-16], ObK1T6+3, ObK1T6+2, ObK1T6+1, ObK1T6, BRYT (1).
Slunga* (9), Räckvidd [5-10-30-60], ObK3T6, ObK2T6+2, ObK2T6+1, ObK2T6, BRYT (1).
Kastspjut* (9), Räckvidd [2-8-15-30], ObH3T6+1, ObH2T6+3, ObH2T6, ObH1T6+3, BRYT (7).
Slag (10), ObK1T6, BRYT(–), SI(2/2). **Bett** (10), ObH2T6, BRYT(–), SI(1/2). **Undvika** (14).
Färdigheter: Bergskunskap 14, Gömma 14, Hoppa 12, Klättra 12, Slagsmål 10, Smyga 12, Språk: Sakhra 8, Stridsvana 9.
* Välj ett vapen för vätten. Endast de mer framstående vättarna använder metallvapen, som dolk eller kortsvärd.

RZALAROZ COCETZI – STY 8, TÅL 7, RÖR 8, PER 15, PSY 11, VIL 17, BIL 17, SYN 9, HÖR 7.
Lojalitet 18 (familjen), Heder 14, Amor 15, Aggression 5, Tro 14 (Cirza), Generositet 5, Rykte 11, Tur 13, Resurser 16.
Förflyttning 6 m/runda, BF 7 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 10, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 5.
Dolk (5), ObS2T6-1, BRYT(5), SI(1/2).
Undvika (8).
Färdigheter: Bokhållning 17, Diplomati 14, Etikett 14, Filosofi 14, Geografi 17, Historia 15, Kulturkännedom 15, Lagkunskap: Handelsrätt 14, Ledarskap 13, Räkning 16, Sjömannaskap 12, Skrift: Falisk 17, Skrift: Jargisk 12, Språk: Ashariska 15, Språk: Faliska 17, Språk: Kejserlig jargiska 15, Språk: Lägre jargiska 15, Språk: Sakhra 13, Väderkännedom 10, Värdera 18, Övertala 13.

Spelledarpersoner till kapitel tre: Trollbane

LAZAR COCETZI – STY 8, TÅL 10, RÖR 13, PER 9, PSY 10, VIL 15, BIL 16, SYN 12, HÖR 9.
Lojalitet 18 (familjen), Heder 13, Amor 14, Aggression 10, Tro 15 (Cirza), Generositet 4, Rykte 9, Tur 7, Resurser 15.
Förflyttning 8 m/runda, BF 9 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 4.
Slag (5), ObK1T6-1, BRYT(–), SI(1/2).
Undvika (9).
Färdigheter: Bokhållning 16, Diplomati 12, Etikett 16, Filosofi 11, Geografi 16, Historia 8, Kulturkännedom 17, Köra vagn 10, Lagkunskap: Handelsrätt 15, Rida 12, Räkning 14, Skrift: Falisk 17, Skrift: Thalaskisk 10, Slagsmål 5, Språk: Ashariska 12, Språk: Faliska 17, Språk: Sabriska 14, Språk: Sakhra 12, Värdera 16, Ledarskap 8, Övertala 15.

RIZMA COCETZI – STY 8, TÅL 8, RÖR 15, PER 16, PSY 14, VIL 13, BIL 14, SYN 13, HÖR 12.
Lojalitet 16 (familjen), Heder 14, Amor 14, Aggression 8, Tro 14 (Cirza), Generositet 12, Rykte 6, Tur 14, Resurser 11.
Förflyttning 8 m/runda, BF 8 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 9, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 6, Insikt 5, Qadosh 1.
Dolk (8), ObS2T6+2, BRYT(5), SI(1/2). **Undvika** (14).
Färdigheter: Bokhållning 14, Dansa 12, Diplomati 16, Etikett 16, Filosofi 8, Geografi 14, Kulturkännedom: Tiraker 16, Köra vagn 12, Lagkunskap: Handelsrätt 11, Ledarskap 12, Läkekonst 10, Rida 16, Räkning 12, Skrift: Falisk 18, Skrift: Jargisk 12, Språk: Ashariska 14, Språk: Faliska 18, Språk: Sakhra 17, Stridsvana 5, Värdera 17, Växtlära 13, Övertala 16.

NEKKMA ANDEBLIDARE – STY 15, TÅL 15, RÖR 17, PER 18, PSY 21, VIL 22, BIL 22, SYN 15, HÖR 17.
Lojalitet 10, Heder 14, Amor 12, Aggression 8, Tro 18 (Mahktah), Generositet 10, Rykte 16, Tur 15, Resurser 18.
Förflyttning 10 m/runda, BF 15 kg, UK 12 rutor, Chockvärde 17, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 9, Insikt 8, Qadosh 16.
Tirakkrok (17), ObH5T6, ObK3T6, BRYT(13), SI(3/2).
Långbåge (19), Räckvidd [5-35-80-175], ObH5T6, ObH4T6, ObH3T6+2, ObH2T6+3, BRYT (4).
Undvika (18).
Färdigheter: Alkemi 17, Alstra nomotropi 15, Alstra psykotropi, 14, Alstra skototropi 14, Andeförnimmelse 21, Astrologi 18, Berättarkonst 19, Besvärjelse 16, Diplomati 17, Djurlära 16, Filosofi 22, Geografi 19, Gömma 17, Historia 22, Kulturkännedom 18, Ledarskap 19, Läkekonst 18, Musik: Flöjt 17, Ockultism 20, Räkning 18, Schamanism 21, Skrift: Jargisk 18, Skrift: Rukh 12, Skrift: Thalaskisk 14, Smyga 17, Språk: Ashariska 18, Språk: Lägre jargiska 17, Språk: Rukh 16, Språk: Sabriska 17, Språk: Sakhra 20, Stridskonst: Tirakuppfostran 16, Stridsvana 10, Transformering 15, Undervisning 20, Väderkännedom 16, Växtlära 18, Övertala 19.
Besvärjelser: Besvärjelsen för total sannfärdighet (2), Catzorans spirituella egid (2), Det magiska järntecknet (1), Den övernaturliga friden (2), Eterisk perception (3), Kanagas svarta mantel (2), Madriannas förföriska sång (2), Själens beskyddare (2), Skototropisk förblindning (2), Skydd mot svartkonst (3).

MADRAKKOR DEN YPPIGA – STY 17, TÅL 21, RÖR 8, PER 13, PSY 12, VIL 14, BIL 11, SYN 10, HÖR 8.
Lojalitet 18 (stammen), Heder 9, Amor 18, Aggression 10, Tro 15 (Mahktah), Generositet 12, Rykte 15, Tur 14, Resurser 15.
Förflyttning 9 m/runda, BF 19 kg, UK 11 rutor, Chockvärde 17, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 2.
Slag (12), ObK2T6, BRYT(–), SI(2/2).
Binderakkhammare (14), ObK6T6+2, BRYT(13), SI(4/1).
Undvika (7).
Färdigheter: Berättarkonst 11, Boskapsskötsel 12, Dansa 10, Diplomati 15, Djurlära 7, Fiske 8, Förföra 16, Jakt 10, Jordbruk 14, Krigsföring 9, Ledarskap 18, Läkekonst 15, Matlagning 16, Sjunga 13, Slagsmål 12, Språk: Ashariska 5, Språk: Sakhra 15, Stridskonst: Trukhuppfostran 12, Stridsvana 7, Undervisning 13, Värdera 14, Växtlära 8.

PANTHOX SPINDELÖGA – STY 16, TÅL 12, RÖR 19, PER 7, PSY 10, VIL 15, BIL 8, SYN 7, HÖR 16.
Lojalitet 12, Heder 7, Amor 16, Aggression 17, Tro 14 (Mahktah), Generositet 6, Rykte 13, Tur 9, Resurser 11.
Förflyttning 10 m/runda, BF 14 kg, UK 9 rutor, Chockvärde 14, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 13, Insikt 10, Qadosh 1.
Sågtandat svärd (18), ObH5T6, BRYT(12), SI(2/3).
Björnklor (17), ObH2T6+1, SI(1/2).
Bett (17), ObH3T6, SI(1/2).
Kastspjut (15), Räckvidd [2-8-15-30], ObH4T6+1, ObH3T6+3, ObH3T6, ObH2T6+3, BRYT (7).
Undvika (17).
Rustning: Harnesk, krokodilskinn [H5, K6, S5], täcker 4-5, 14-15. Öppen hjälm och armskenor, brons [H8, K7, S7], täcker 2, 6-7, 10-11. Stövlar, mjukt läder [H3, K4, S3], täcker 23-26. Generellt: [H5, K6, S5].
Färdigheter: Dansa 9, Fiske 8, Förhöra 10, Gömma 16, Hoppa 17, Jakt 15, Klättra 16, Krigsföring 13, Ledarskap 12, Marsch 11, Slagsmål 17, Smyga 16, Speja 10, Språk: Sakhra 13, Spåra 14, Stridskonst: Tirakuppfostran 14, Stridsvana 17, Söka 10, Överlevnad 11.

NIKTHATH SKÅDARE – STY 12, TÅL 18, RÖR 5, PER 13, PSY 18, VIL 16, BIL 16, SYN 9, HÖR 8.
Lojalitet 14 (stammen), Heder 11, Amor 12, Aggression 6, Tro 15 (Mahktah), Generositet 11, Rykte 12, Tur 12, Resurser 11.
Förflyttning* 4 m/runda, BF 15 kg, UK* 5 rutor, Chockvärde 15, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 6.
Undvika (5).
Färdigheter: Andeförnimmelse 15, Astrologi 8, Berättarkonst 16, Diplomati 15, Gyckla 16, Historia 16, Ledarskap 12, Läkekonst 14, Musik: Trumma 13, Ockultism 17, Räkning 7, Schamanism 17, Sjunga 13, Språk: Ashariska 8, Språk: Lägre jargiska 7, Språk: Sakhra 18, Undervisning 16.
* Nikthaths förflyttning och utmattning är reducerad på grund av hans övervikt.

VAKITA SKARPTUNGA – STY 11, TÅL 11, RÖR 14, PER 15, PSY 13, VIL 12, BIL 10, SYN 14, HÖR 12.
Lojalitet 15 (stammen), Heder 10, Amor 14, Aggression 11, Tro 12 (Mahktah), Generositet 11, Rykte 8, Tur 8, Resurser 9.
Förflyttning 8 m/runda, BF 11 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 6, Insikt 5, Qadosh 0.
Dolk (11), ObS2T6+2, BRYT(5), SI(1/2).
Slunga (17), Räckvidd [5-10-30-60], ObK3T6, ObK2T6+2, ObK2T6+1, ObK2T6, BRYT (1).
Undvika (13).
Färdigheter: Bokhållning 9, Dansa 8, Diplomati 9, Etikett 7, Förföra 12, Geografi 8, Kulturkännedom 7, Läkekonst 14, Marsch 14, Matlagning 11, Räkning 13, Simma 10, Sjömannaskap 10, Skrift: Jargisk 11, Språk: Ashariska 13, Språk: Jargiska 11, Språk: Sakhra 16, Stridskonst: Tirakuppfostran 5, Stridsvana 6, Ledarskap 14, Värdera 17, Överlevnad 11, Övertala 12.

ZGODD – STY 13, TÅL 14, RÖR 11, PER 10, PSY 9, VIL 12, BIL 8, SYN 15, HÖR 13.
Lojalitet 12 (stammen), Heder 10, Amor 16, Aggression 14, Tro 12 (Mahktah), Generositet 11, Rykte 3, Tur 11, Resurser 1.
Förflyttning 8 m/runda, BF 13 kg, UK 8 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 0.
Tiraksabel (12), ObH3T6+2, BRYT(13), SI(2/3).
Slunga (13), Räckvidd [5-10-30-60], ObK3T6+2, ObK3T6, ObK2T6+3, ObK2T6+2, BRYT (1).
Undvika (12).
Färdigheter: Dansa 5, Fiske 9, Geografi 5, Gömma 11, Hoppa 9, Jakt 11, Kasta 12, Klättra 13, Marsch 11, Simma 7, Sjömannaskap 5, Smyga 11, Speja 12, Språk: Ashariska 9, Språk: Sakhra 12, Spåra 8, Stridskonst: Tirakuppfostran 6, Stridsvana 5, Överlevnad 7.

ZABHIR – STY 12, TÅL 13, RÖR 18, PER 12, PSY 15, VIL 15, BIL 12, SYN 14, HÖR 16.
Lojalitet 7, Heder 6, Amor 10, Aggression 10, Tro 5 (Mahktah), Generositet 5, Rykte 12, Tur 10, Resurser 10.
Förflyttning 10 m/runda, BF 12 kg, UK 9 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 13, Insikt 12, Qadosh 0.
Gûrdersvärd (18), ObS3T6+3, BRYT(13), SI(2/3).
Skalpknipare (15), ObH2T6+3, SI(1/2).
Hornbåge (17), Räckvidd [5-35-85-190], Ob5T6, Ob4T6, Ob3T6, Ob2T6+1, BRYT (5).
Bucklare (17), BRYT (10).
Undvika (19).
Rustning: Gûrderlath och benskenor, krokodilskinn [H5, K6, S5], täcker 4–5, 14–20, 23–24. **Generellt**: [H5, K6, S5].
Färdigheter: Djurträning 12, Fingerfärdighet 16, Förföra 12, Geografi 9, Gömma 17, Hoppa 17, Jakt 13, Klättra 16, Krigsföring 11, Korgflätare 12, Ledarskap 14, Ockultism 13, Rida: Ulv 18, Sjömannaskap 6, Smyga 17, Speja 15, Språk: Ashariska 12, Språk: Sakhra 16, Spåra 13, Stridskonst: Gûrderuppfostran 16, Stridsvana 17, Söka 12, Värdera 12, Överlevnad 16, Övertala 16.

EZELUNTHA – STY 26, TÅL 19, RÖR 17, PER 3, PSY 8, VIL 19, BIL 6, SYN 12, HÖR 17, LUK 19.
Lojalitet 18 (Zabhir), Heder 7, Amor 4 (sorg), Aggression 16 (skyddar Zabhir), Tro 10 (Ylvan), Generositet 7, Rykte 4, Tur 11.
Förflyttning 15 m/runda, BF 44 kg, UK 12 rutor, Chockvärde 21, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 13, Insikt 11, Qadosh 0.
Språng (19), se förklaring i modulen ”Tiraker”.
Bett (18), ObH3T6, Bryt(–), SI(1/2).
Klor (17), ObH3T6, Bryt(–), SI(2/2). **Undvika** (20).
Rustning: Tjock päls [H3, K4, S3], täcker alla kroppsdelar. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Gömma 17, Hoppa 18, Jakt 18, Simma 14, Smyga 20, Språk: Sakhra 6, Spåra 17, Stridsvana 18, Överlevnad 17.

TYPISK GÛRD – STY 12, TÅL 11, RÖR 16, PER 9, PSY 11, VIL 12, BIL 9, SYN 12, HÖR 12.
Lojalitet 7, Heder 7, Amor 12, Aggression 14, Tro 11 (Mahktah), Generositet 6, Rykte 4, Tur 11, Resurser 1.
Förflyttning 8 m/runda, BF 11 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 9, Insikt 7, Qadosh 0.
Gûrdersvärd (14), ObS3T6+1, BRYT(13), SI(2/3).
Spjut (14), ObS4T6+2, BRYT (8), SI (4/2). **Undvika** (16).
Rustning: Läderhuva med nackskydd, gûrderlath och stövlar, mjukt läder [H3, K4, S3], täcker 2-5, 14-18, 23-26. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Djurträning 12, Fingerfärdighet 12, Fiske 10, Gömma 14, Hoppa 11, Jakt 8, Klättra 13, Smyga 14, Speja 14, Språk: Sakhra 13, Spåra 12, Stridskonst: Gûrderuppfostran 12, Stridsvana 10, Söka 12, Överlevnad 11.

TYPISK ULV – STY 24, TÅL 18, RÖR 14, PER 5, PSY 10, VIL 16, BIL 5, SYN 10, HÖR 15, LUK 15.
Lojalitet 15 (flocken), Heder 10, Amor 10, Aggression 15 (hotar/observerar), Tro 12 (Ylvan), Generositet 10, Rykte 3, Tur 10.
Förflyttning 14 m/runda, BF 42 kg, UK 10 rutor, Chockvärde 19, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 11, Insikt 10, Qadosh 2.
Språng (15), se förklaring i modulen ”Tiraker”.
Bett (15), ObH3T6, Bryt(–), SI(1/2).
Klor (12), ObH3T6, Bryt(–), SI(2/2). **Undvika** (12).
Rustning: Tjock päls [H3, K4, S3], täcker alla kroppsdelar. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Hoppa 16, Jakt 16, Smyga 18, Spåra 16, Stridsvana 16, Överlevnad 16.

HAN SOM TALAR MED FÖRFÄDERNA
STY 20, TÅL 16, RÖR 12, PER 8, PSY 16, VIL 16, BIL 8, SYN 8, HÖR 14, LUK 18.
Lojalitet 18 (flocken), Heder 12, Amor 4 (gammal), Aggression 10, Tro 18 (Ylvan), Generositet 10, Rykte 15 (ulvar), Tur 9.
Förflyttning 12 m/runda, BF 36 kg, UK 10 rutor, Chockvärde 17, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 10, Insikt 9, Qadosh 10.
Språng (12), se förklaring i modulen ”Tiraker”.
Bett (12), ObH3T6, Bryt(–), SI(1/2).
Klor (14), ObH3T6, Bryt(–), SI(2/2). **Undvika** (13).
Rustning: Tjock päls [H3, K4, S3], täcker alla kroppsdelar. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Andeförnimmelse 16, Gömma 9, Hoppa 13, Jakt 18, Simma 7, Schamanism 16, Smyga 14, Språk: Sakhra 5, Spåra 19, Stridsvana 14, Överlevnad 17.

SHIENO DELENN SHOL RAKA – STY 10, TÅL 13, RÖR 15, PER 9, PSY 15, VIL 13, BIL 5, SYN 11, HÖR 15.
Lojalitet 10, Heder 16 (hålla sitt ord), Amor 11, Aggression 5 (lugn), Tro 13, Generositet 8, Rykte 10, Tur 11, Resurser 5.
Förflyttning 9m/runda, BF 11 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 8, Insikt 7, Qadosh 2.
Blåsrör (15), Räckvidd [5-10-20-40], ObS1T6+1, ObS1T6, ObS1T6-1, ObS1T6-2, BRYT (3).
Undvika (14).
Färdigheter: Andeförnimmelse 17, Djurlära 11, Gömma 17, Hoppa 13, Jakt 10, Klättra 18, Ledarskap 15, Läkekonst 14, Schamanism 19, Simma 12, Sjunga 14, Språk: Felya nari 17, Spåra 13, Stridsvana 10, Växtlära 17, Överlevnad 16.

TYPISK GARGYL – STY 7, TÅL 7, RÖR 10, PSY 7, VIL 12, VÄR 10, HÖR 10.
Aggression 12 (anfaller/observerar).
Förflyttning 6/30 m/runda, BF 7/3,5 kg, UK 4 rutor, Chockvärde 8, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 7, Insikt 6.
Bett (10), ObH1T6+2, BRYT(–), SI(1/2).
Klor (10), ObH1T6+2, BRYT(–), SI(2/2).
Undvika (10).
Rustning: Seg hud [H3, K4, S3], täcker alla områden. Sten [H25, K15, S30], täcker alla områden. **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Flyga 10, Stridsvana 10. För mer information om gargyler, se modulen ”Monster & Varelser”.

ISTRIN LIKÄTARE – PER 16, PSY 24, VIL 22, BIL 20.
(Övriga värden beror på vilken kropp hans ande besätter, se regelboken.)
Lojalitet 3 (egoistisk), Heder 4 (ohederlig), Amor 15 (lusta), Aggression 7, Tro 3, Generositet 14 (baktanke), Rykte 5, Tur 8.
Färdigheter: Alkemi 24, Alstra ataxatropi 24, Alstra heliotropi 24, Alstra nekrotropi 24, Alstra psykotropi 24, Alstra semotropi 24, Astrologi 20, Besvärjelse 24, Diplomati 18, Etikett 18, Filosofi 20, Förhöra 22, Krigsföring 23, Ledarskap 18, Magiförnimmelse 24, Metallurgi 22, Ockultism 22, Ritual 24, Räkning 19, Skrift: Danarthisk 22, Skrift: Radh-Kamrisk 18, Språk: Danarthiska 22, Språk: Radh-Kamriska 18, Språk: Zargiska 18, Stridsvana 15, Teoretisk magi 22, Transformering 24, Övertala 18.
Besvärjelser: Bizars retroaktiva disintegration (4), Catzorans outhärdliga sveda (3), Chadarians subliminala nimbus (2), De tusen blödande såren (2), Dödande blicken (3), Incarcerering (5), Istrins provisoriska befallning av vandöd (3), Istrins bindning av demon (5), Istrins skyddscirkel (3), Larbilius underbara teleportation (3), Nanórgonas krossande hand (2), Nekromantikerns hemofiliska uttömning (2), Putrefaktisk metamorfos (2), Sergals ohejdade vredesmod (2), Svärdskämpens förfång (4).

DE FÖRDÖMDAS SISTA HOPP

Ett krigsbyte på villovägar drar in rollpersonerna i en fejd mellan två bröder. De tvingas ta sig innanför fängelsemurarna på Solds Utö för att finna svaren på sina frågor. Föga anar de att deras sökande ska leda dem på en farofylld väg till Takalorrs fuktiga djungler där en hel ras öde kommer att avgöras.

Rollpersonerna befinner sig i Talon när de råkar komma i klammeri med rättvisan och blir tillfångatagna. Det hela ser ut att få en ände med förskräckelse, men då kontaktas de av markis Ruben Silverhjärta som lovar att få dem frisläppta. I gengäld måste rollpersonerna hjälpa markisen. Han vill att de skall bege sig till Solds Utö och uppträda som straffångar. På så sätt skall de komma i kontakt med markisens inspärrade bror, riddar Hadar Silverhjärta, och lura denne att avslöja var han har gömt de rikedomar som han har stulit från markisen.

De hade varit så nära! Generationers sökande hade slutligen burit frukt, men ödet har berövat dem deras triumf. Han var den siste som kände till den urgamla hemligheten, en hemlighet som skulle kunna ge honom makt bortom alla drömmar. Men istället satt han fast på denna karga klippa, fängslad för ett brott han inte hade begått. Hans enda hopp var att hans trogna vän skulle finna honom…

Kräftan skruvade otåligt på sig. Hennes klor vred och bände i hans inre. Det kom blod när han hostade. En svag bris från havet utanför nådde in genom gallret. Den kylde hans febriga kropp och stärkte honom något. Han visste att han skulle behöva den styrkan för att överleva dagen för när solen stod som högst på himlen förvandlades cellen till en ugn. Han hoppades att någon av vakterna skulle ha förbarmande över honom och komma ihåg att ge honom vatten. Han hoppades att han skall få leva ännu en dag.

De fördömdas sista hopp är ett spännande äventyr till Eon bäst lämpat för 3–4 erfarna rollpersoner eller 5–7 oerfarna rollpersoner. Rollpersonerna kan i princip tillhöra vilka raser som helst, men rollpersoner som tillhör det tirakiska släktet kommer att ställas inför betydligt större problem än övriga. Äventyret är helt fristående, men kan också integreras i en längre kampanj. Det finns därför flera öppningar till fortsatta äventyr i boken.

Eon är ett rollspel från:

neoGames®

Konstruktion: Johan Berg, Johan Salomonsson.

Omslagsbild: Luis Royo.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5016

